# CTHULHU 90

*Armes à feu, Médecine Légale et Professions Contemporaines, Avec Quatre Aventures à Jouer dans le Présent*

pour L'Appel de Cthulhu

© Sullivan 87

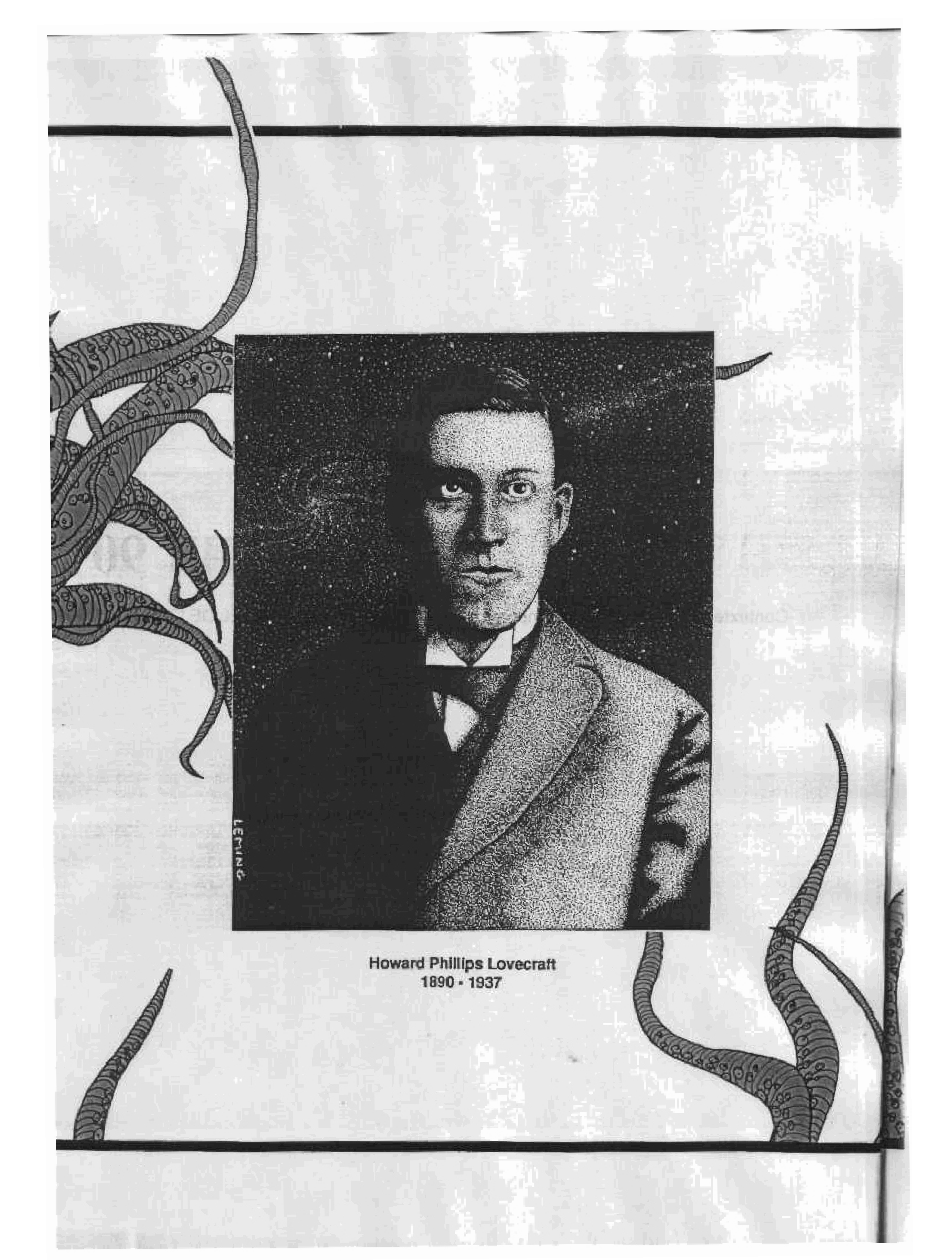
Barton • Herber • Petersen • Szymanski
Thomas • Willis • Workman




Sous licence de CHAOSIUM INC

# CTHULHU 90

Contextes et Scénarios Contemporains, pour le Jeu de Rôle L'APPEL DE CTHULHU.




**Howard Phillips Lovecraft**
**1890 - 1937**

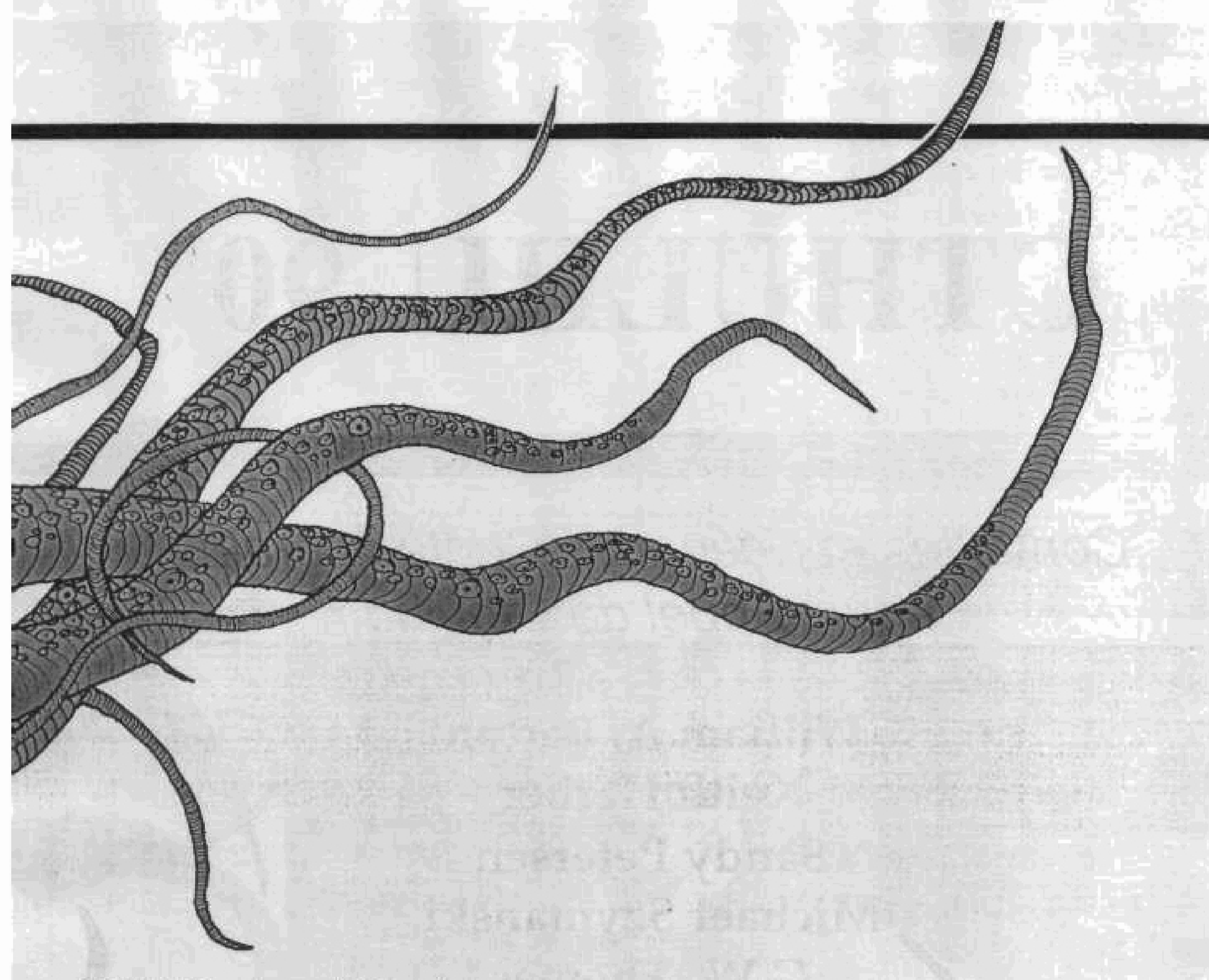
# CTHULHU 90

*Contextes et Scénarios Contemporains pour l'Appel de Cthulhu*

**William A. Barton**
**Keith Herber**
**Sandy Petersen**
**Michael Szymanski**
**G.W. Thomas**
**William W. Workman**
**avec Lynn Willis**

Illustration de Couverture : Tom SULLIVAN
Illustrations intérieures : Lynel L. McADAMS
Armes à feu, etc. : Ron LEMING
Cartes : Carolyn SCHULTZ-SAVOY
Lecture des épreuves : Sean SUMMERS
Traduction Française : Thérèse CAUSSE
Supervision de la version Française : Henri BALCZESAK

**CHAOSIUM INC.**
1987





Toute ressemblance entre des personnages du texte et des personnes vivantes ou décédées serait purement fortuite.
Les illustrations de monstres, dans le chapitre de Localisation des Blessures, sont publiées avec l'autorisation et sous le copyright de Games Workshop ; les silhouettes de monstres additionnelles sont de Tom Sullivan ou Lisa A.Free, tous droits réservés. Les tentacules furent dessinés à l'origine par Yurek Chodak.

Les tests de jeu pour «La Terreur Tombée du Ciel» ont été effectués par Vicki Barton, Bruce Coleman, Douglas E.Femmel, C. Chandler Lauterbach, et Edward A.Trout.

 CTHULHU 90 est un supplément pour l'APPEL DE CTHULHU.

En ce qui concerne les questions personnelles ou les critiques à propos de cet ouvrage, ou pour obtenir le catalogue gratuit des jeux CHAOSIUM, écrire à : Jeux Descartes, 5 Rue de la Baume, 75008 PARIS.

## TABLE DES MATIERES

# Les Investigateurs Contemporains

Que savent-ils, qui sont-ils,
que font-ils,
et de combien ont-ils besoin ?

## La Conspiration Clandestine

Les gouvernements et les scientifiques savent-ils quelque chose de Cthulhu à présent ? Vu la vaste étendue du Mythe, c'est plus que probable. Il est certain qu'indiscrets comme ils sont, les gouvernements modernes ont pu difficilement rester ignorants des forces secrètes de l'ombre, des cultes et des entités existant au-delà des connaissances normales.

Pendant l'hiver 1927-28, l'armée prit d'assaut Innsmouth, dans le Massachusetts, dynamitant le front de mer de la ville, et dispersant sa population d'hybrides mi-humains mi-profonds dans les mailles du système carcéral militaire. Un sous-marin torpilla et ravagea la cité des Profonds de Y'ha-nthlei qui s'étendait au large de cette côte. Voilà l'intervention la plus célèbre jamais menée par le gouvernement fédéral à l'encontre d'une menace du mythe...

Aucun gouvernement n'est susceptible d'entreprendre une action rapide ou efficace contre des entités aussi diffuses, aussi peu géographiques ou aussi puissantes. A l'époque de l'intervention militaire, Innsmouth était déjà contrôlée par les Profonds depuis 82 ans !

Le gouvernement fédéral aurait même pu ne jamais intervenir, sans l'expérience d'un homme seul, qui se trouva pénétrer dans la ville, avoir maille à partir avec ses habitants, s'en tirer vivant et émettre des appels réitérés et épouvantés en direction des personnalités compétentes... En admettant que les autorités soient dûment informées, il faut encore qu'elles se laissent convaincre d'organiser des actions qui ruineront des carrières si elles s'avèrent erronées. Les bureaucrates sont toujours réactionnaires, et il leur faut autant de persuasion que de preuves...

Depuis lors, les reconnaissances militaires ont quadrillé le monde grâce aux photographies aériennes, par satellite, et au radar ; en outre, le fond des mers a été cartographié au sonar avec une définition de l'image sans précédent ; les régions polaires, le Tibet, le bassin amazonien, tous ces coins du monde autrefois mystérieux ont été mesurés, photographiés, parcourus, survolés, et on s'est même souvent battu dessus...

Mais l'information est disséminée entre divers départements et bureaux, sous forme d'éléments non reliés et de fragments de données aléatoires. Si quelqu'un devait orchestrer une opération de recoupements de grande envergure, mettant en relation les faits et les chiffres, la pleine étendue de la menace du Mythe surgirait en évidence. Peut-être que cela a déjà été fait, et que les infortunés qui ont analysé les résultats sont devenus fous, à moins qu'ils n'aient décidé qu'il valait mieux pour la santé mentale de l'humanité laisser sous le boisseau l'information qu'ils avaient collectée.

Mais surtout, les autorités ne cherchent ni ne voient de preuve de manifestations du Mythe, car elles ne savent que chercher, ni même qu'elles devraient chercher...

*LES CITES DES PROFONDS :* De nos jours, l'ensemble des fonds marins a été cartographié grâce aux sonars des militaires. Pourquoi n'a-t-on aperçu aucun signe de la présence de la civilisation hautement développée des Profonds ? Il est possible qu'ils aient trompé avec aisance nos instruments primitifs, ou qu'ils nous aient inondés à notre insu de faux signaux. Nous ne connaissons aucun moyen de réaliser cela, mais nous aurions tort de projeter nos propres déficiences sur cette science d'un autre monde. Si tel est le cas, nos cartes des fonds marins sont peut-être grossièrement fausses. Nous n'avons aucun moyen de nous en rendre compte, à part d'envoyer un sous-marin à plusieurs kilomètres de profondeur afin d'inspecter de visu chaque centimètre carré de terre immergée.

Il n'est pas exclu non plus que nos sonars enregistrent les cités sous-marines comme des portions rocheuses ou accidentées du fond. Une cité de Profonds n'exhibe pas la signature d'un centre urbain humain. Les Profonds n'utilisent ni feu ni autre source de chaleur, de sorte que leurs villes n'émettent aucune radiation thermique insolite. Une lumière qui aurait pu luire fortuitement ne saurait pénétrer les masses d'eau qui la séparent de la surface, et ainsi resterait invisible pour nous. Une cité de Profonds peut produire du bruit, mais les sons mystérieux font partie intégrante de tous les enregistrements sous-marins que nous réalisons. Ces bruits ne sont pas susceptibles d'évoquer ceux d'un centre urbain tel que nous le concevons... Tant que nous ne saurons pas quoi chercher, le secret des Profonds est en sûreté.

*LES TUNNELS CTHONIENS :* L'humanité n'a fait que commencer à percer les secrets de la terre. Le nombre de mines que nous avons creusées au-delà de mille cinq cents mètres de profondeur s'élève à une douzaine environ. Les puits de pétrole forés à plus de trois mille mètres sont aussi peu nombreux. La croûte terrestre, sous les continents, atteint soixante cinq kilomètres d'épaisseur, constituant tout un territoire potentiellement habitable par l'espèce Cthonienne. Ses tunnels peuvent miner la croûte terrestre sans que nous en sachions rien, faute d'avoir transpercé l'un deux...

*LES MONTAGNES HALLUCINEES :* La nouvelle «Les Montagnes Hallucinées» cite une chaîne de montagnes stupéfiante (d'une altitude supérieure à 9.000 m), cachant une étrange cité ensevelie sous la glace dans l'intérieur de l'Antarctique. Bien que ce continent soit encore loin d'être entièrement connu, de telles montagnes auraient dû être aperçues et cartographiées lors des reconnaissances aériennes... Pourquoi n'ont-elles pas été détectées ? La réponse la plus plausible réside dans un examen des motivations du narrateur. Son intention expresse, en énonçant son histoire, est de dissuader d'une exploration plus poussée de l'Antarctique. Il a dû réaliser que cette tentative

pourrait rester vaine, voire attirer d'infortunés explorateurs sur le site. Une façon évidente de prévenir la découverte était de décrire sous un jour exceptionnel l'altitude de cette chaîne montagneuse. Les aventuriers en quête de pics comparables à l'Himalaya auraient tendance à négliger des massifs moins importants, mais peut-être plus sinistres. Dans le même esprit, il ne fait aucun doute que la latitude et la longitude données pour la cité soient intentionnellement erronées...

*LES ADEPTES :* La présence mondiale du culte de Cthulhu semble être restée non confirmée depuis les travaux monumentaux du Professeur Angell, au milieu des années 1920. Par nature, ce culte est secret, et son étude délicate. En outre, la plupart des sectes sont localisées dans des nations dites civilisées, voire en zone urbaine : lieux traditionnellement évités par les anthropologues. Mais un facteur plus sinistre intervient dans le secret du culte. Le professeur Angell mourut mystérieusement quelques mois seulement après avoir découvert ses premiers indices. D'autres scientifiques ont sûrement découvert indépendamment de ses travaux l'existence du culte, et cela leur a valu d'être assassinés eux aussi.

*LA MAGIE :* La science moderne n'a pas encore vérifié expérimentalement la magie. Les bonnes raisons abondent. Les techniques du Mythe nécessitent des mois d'apprentissage, et n'ont souvent aucun effet visible. Ceux qui connaissent la magie sont rarement désireux de partager leur savoir. Enfin, la «magie» du Mythe est en fait une science extraterrestre, qui n'offre pas plus de ressemblance envers les sciences occultes conventionnelles que la géométrie non Euclidienne n'en présente à l'égard des courses de chevaux. Les rares scientifiques ayant assez d'ouverture d'esprit pour se risquer à des expériences dans ce domaine se bornent généralement à étudier la magie noire ordinaire, et naturellement, n'obtiennent aucun résultat.

EN CONCLUSION : Il vaut mieux que les investigateurs n'espèrent entraîner aucun gouvernement à se mêler des mystères du Mythe, bien que les archives gouvernementales puissent s'avérer précieuses. Les autorités locales, comme la police, sont d'avantage susceptibles de se montrer serviables ou sympathiques avec les investigateurs ; malheureusement, elles sont également plus vulnérables aux infiltrations et (ou) aux intimidations par les forces du Mythe.

## Les Nouvelles Compétences et Leurs Descriptions

**INFORMATIQUE** *(chance de base 00%) :* permet à l'utilisateur de faire faire ce qu'il veut à un ordinateur. Cela peut aller jusqu'à élaborer un programme, comprendre la teneur d'un programme, retrouver des données obscures, forcer le verrouillage de sécurité d'une banque de données, etc. Suivant l'entreprise, une tentative peut prendre une demi-heure ou une journée de travail entière. En cas d'échec, l'utilisateur doit essayer à nouveau. Si l'opération entreprise est très difficile, l'utilisateur devra obtenir une réussite spéciale. Si un joueur a effectué un jet de 96-00, la tentative de son personnage semble un succès ; mais en fait, elle a imperceptiblement échoué, et son vice peut rester caché pendant quelque temps. S'il le désire, le gardien peut lancer lui-même les dés pour déterminer la réussite de cette compétence.

## Modifications pour Les Professions données dans Les Règles

**ANARCHISTE**
Cette profession n'est plus valable. Eliminez-la.

**DETECTIVE PRIVE**
Les compétences relatives aux professions : policier «undercover» (déguisé), agent secret, ancien agent du F.B.I., etc. sont identiques à celles prévues pour Détective Privé.

**PROFESSEUR**
Ajoutez Informatique aux compétences attribuées.

**SOLDAT**
Ajoutez Electronique aux compétences attribuées.

## Les Nouvelles Professions et Leurs Compétences Relatives

**HOMME D'AFFAIRES**
Baratin
Comptabilité
Crédit
Discussion
Droit
Eloquence
Informatique
Marchandage
Psychologie

**ANIMATEUR**
Baratin
Chanter
Ecouter
Jouer d'un Instrument de Musique
Marchandage
Pharmacie
Psychologie
Toute autre compétence comme spécialité personnelle.

**FONCTIONNAIRE**
Baratin
Comptabilité
Discussion
Droit
Informatique

**PROGRAMMEUR EN INFORMATIQUE**
Bibliothèque
Comptabilité
Crédit
Electronique
Toute autre compétence comme spécialité personnelle

**PILOTE**
Astronomie
Crédit
Ecouter
Electricité
Electronique
Mécanique
Piloter un Avion
Trouver Objet Caché

**ROUTIER**
Baratin
Conduire Automobile
Conduire Engin Lourd
Electricité
Marchandage
Mécanique

Pour les micro-ordinateurs, cette compétence n'est pas nécessaire, sauf pour l'élaboration de programmes complexes. Les investigateurs doivent apprendre à manipuler ces appareils, mais une fois initiés, ils peuvent réussir automatiquement à s'en servir. Aucune compétence particulière n'est associée à l'habileté.

*EXEMPLE : Harvey Walters Jr. tente d'élaborer un programme afin de classer par ethnie tous les noms figurant sur l'annuaire téléphonique de New York. Le gardien déclare que ce sera une tâche difficile; aussi, Harvey Junior devra obtenir une réussite spéciale, chacune de ses tentatives absorbant une journée de travail entière. Junior a une compétence en Informatique de 40%. Les quatre premiers jours, le gardien enregistre des jets successifs de 44, 66, 51 et 72 : tous des échecs. Junior persévère courageusement, et le cinquième jour, il obtient un 97 : le gardien décide alors que le programme fonctionne en apparence, et Harvey Jr. commence à sortir une montagne de listages. Hélas, à son insu, une aberration altère le programme : tous les noms se terminant par «S» sont classés ethniquement comme Albaniens. L'héritier de la fière lignée des Walters subodorera sans doute la paille lorsqu'il constatera que son propre nom a été catégorisé Albanien...*

**ELECTRONIQUE** *(chance de base 00%)* : permet à l'utilisateur de diagnostiquer et de réparer des défauts dans du matériel électronique, et de fabriquer des dispositifs électroniques simples. Elle ne fait pas double emploi avec la compétence en Electricité : la plus ancienne concerne les moteurs électriques et la construction de circuits, alors que celle-ci se rapporte aux tubes klystron, aux transistors, aux semi-conducteurs et aux circuits intégrés. Un utilisateur de la compétence en Electricité pouvait refaire l'installation électrique d'une maison ou bricoler les fils d'une voiture, alors qu'un utilisateur d'Electronique peut réparer un ordinateur ou mettre hors-circuit un système de détection électronique. A la différence de la compétence en Electricité, l'utilisateur d'Electronique a toujours besoin de la pièce adéquate pour effectuer une réparation : s'il n'a pas le bon circuit intégré, il n'a aucune chance. Un jet réussi sous cette compétence indique quels sont les éléments nécessaires pour réparer ou fabriquer un appareil.

**PHYSIQUE** *(chance de base 00%)* : permet à l'investigateur d'utiliser et de comprendre des dispositifs mettant en œuvre l'acoustique, l'optique, l'électromagnétisme et la physique nucléaire. L'utilisateur peut ne pas être à même de créer sa bombe atomique, mais cette compétence lui permet de comprendre comment fonctionne un tel appareil.

**PILOTER UN AVION** *(chance de base 00%)* : cette compétence est la même que dans les années 1920, mais avec la multiplicité des appareils modernes, elle se divise à présent en plusieurs catégories : avion civil à hélice, avion civil à réaction, avion de ligne, chasseur à réaction et hélicoptère. Chaque type d'appareil compte pour une compétence différente. Cependant, un personnage ayant la compétence pour un avion de ligne ou un chasseur à réaction peut manier un avion civil à hélice ou à réaction, et un personnage ayant la compétence pour un avion civil à réaction, un avion civil à hélice. Par contre, la capacité de piloter un avion civil léger (comme un Cessna) ne confère pas celle de faire voler un chasseur à réaction. Les hélicoptères sont à présent courants, et susceptibles d'être choisis par les investigateurs. La compétence pour piloter un hélicoptère ne permet de piloter aucun autre type d'avion muni d'ailes fixes, et vice versa.

## Les Revenus de l'Investigateur

**Auteur, Homme d'Affaires, Programmeur en Informatique, Gangster** : pour déterminer les revenus annuels d'un auteur, lancez deux fois un D8. Multipliez le premier résultat par le second : vous obtenez un nombre entre 1 et 64. Pour déterminer le revenu annuel, multipliez ce nombre par $1.000. Si un personnage gagne moins de $6.000 par an ainsi, il a un gagne-pain parallèle : vendeur de voitures, peut-être, ou caissier dans un fast-food... Cette seconde activité professionnelle est sans envergure et mal payée (1D4+4 x $1.000) ; et lorsque ce personnage sera devenu un investigateur à temps plein, il s'en fera renvoyer.

**Dilettante, Athlète Professionnel** : pour établir le revenu annuel, multipliez entre eux les résultats de trois jets distincts en D6 ; vous obtenez un nombre entre 2 et 216. Multipliez-le par $1.000. D'ordinaire, un personnage qui gagne moins de $10.000 habite chez ses parents (éventuellement fortunés).

**Médecin, Avocat, Pilote** : faites deux jets distincts en D10 et multipliez les résultats. Vous obtenez un nombre entre 1 et 100 : multipliez-le par $1.000. Si le résultat final est inférieur ou égal à $10.000, le personnage gagne $10.000 par an, comme interne, par exemple.

**Fonctionnaire, Historien, Journaliste, Parapsychologue, Policier, Politicien, Détective Privé, Professeur, Soldat, Routier** : faites deux jets distincts en D6 et multipliez les résultats : vous obtenez un nombre entre 1 et 36. Ajoutez 4 à ce résultat, puis multipliez la somme par $1.000.

**Animateur, Fermier** : faites deux jets distincts en D6, puis multipliez leurs résultats : vous obtenez un nombre entre 1 et 36. Multipliez-le par $1.000.

**Vagabond, Missionnaire** : aucun revenu : ils ne subsistent que grâce à la charité publique. Les missionnaires, cependant, ont une épargne correspondant à un revenu annuel de $10.000.

## L'Epargne de l'Investigateur

Pour déterminer les économies d'un investigateur, divisez son revenu annuel par 1D100, puis multipliez ce quotient par son INT. Exprimez le résultat en dollars : vous obtenez ainsi le montant total des économies de l'investigateur en début de jeu.

*EXEMPLE : Harvey Walters Jr. est journaliste ; il effectue deux jets en D6, obtenant un 3 puis un 2. Le produit de ces deux nombres est 6. En ajoutant 4, cela fait 10 ; et en multipliant ce total par $1.000, on obtient un salaire annuel de $10.000 - un revenu correct pour un reporter novice à l'Enigmatic Magazine. Harvey Jr effectue ensuite un jet en 1D100, obtenant un 45. En divisant $10.000 par 45, on obtient $222, qu'on multiplie ensuite par son INT de 17 : on obtient un total de $3.774 d'économies.*

## Coût Mensuel de la Vie

Les tarifs du vivre et du couvert varient considérablement de par le monde. Les coûts avancés ci-dessous représentent le total des dépenses nécessaires pour le logement, la nourriture, l'électricité, le chauffage, le transport et les distractions. On considère que l'investigateur vient des Etats-Unis, et qu'il se rapproche du niveau de vie auquel il est habitué. Tous les prix sont exprimés en dollars américains.

Avec ce budget, l'investigateur habite un appartement bon marché ; il prépare et consomme ses repas chez lui. Le coût des transports comprend les courses en taxi et les trajets de bus ; celui des distrac-

## Coût de la Vie Mensuel dans le Monde

| | | | |
|---|---|---|---|
| Afrique du Sud $800 | Ecosse $1250 | Indonésie $350 | Portugal $650 |
| Allemagne $1050 | Egypte $350 | Irlande $950 | Rép. Dominicaine $600 |
| Angleterre (UK) $950 | Equateur $500 | Italie $950 | Salvador $350 |
| Argentine $550 | Espagne $850 | Jamaïque $850 | Samoa $250 |
| Australie $750 | Etats-Unis $1000 | Japon $1200 | Singapour $400 |
| Autriche $1050 | Fiji $550 | Mexique $250 | Suède $800 |
| Belgique $1100 | Finlande $950 | Nigéria $700 | Suisse $1250 |
| Bolivie $400 | France $1000 | Norvège $950 | Tahiti $ 750 |
| Brésil $300 | Ghana $400 | Panama $700 | Taïwan $750 |
| Canada $900 | Guatemala $500 | Paraguay $450 | Thaïlande $800 |
| Chili $400 | Haïti $900 | Pays Bas $900 | Tonga $250 |
| Colombie $400 | Honduras $500 | P. de Galles (UK) $950 | Turquie $400 |
| Corée $800 | Hong Kong $800 | Pérou $200 | Union Soviétique $900 |
| Costa Rica $700 | Inde $300 | Philippines $550 | Uruguay $450 |
| Danemark $850 | | | |

tions: le cinéma, les locations de cassettes vidéo, et autres délassements similaires à peu de frais. Cette estimation est proche du minimum. Mais il est encore possible de réduire une grande partie de ces frais pour un investigateur décidé à ne manger que du riz et des haricots, à se contenter de marche à pied ou de bicyclette, et à dormir de bon coeur dans des hôtels à $3 la nuit infestés de puces.

Pour la plupart, les investigateurs dépasseront ces minimums, et de beaucoup probablement, afin de vivre sur un pied plus luxueux, d'aller au théâtre, de se restaurer dans des établissements de classe, et de louer une automobile.

Si la nation dans laquelle vos investigateurs souhaitent séjourner ne figure pas dans cette liste, vous déterminerez le coût de la vie en vous reportant à un pays voisin ou analogue. Par exemple, le Vénézuela ne fait pas partie de l'énumération, mais son niveau de vie peut être assimilé à celui de la Colombie.

Pour la Chine, le statut de l'investigateur sera probablement celui d'un touriste : considérez que le coût s'élève à $3.000 par mois. Il se réduira à $400 mensuels si l'investigateur parvient à conquérir de haute lutte un statut de résident étranger.

## Les Voyages et Leur Prix

Les voyages ont changé depuis les années vingt. On recourt rarement à présent au chemin de fer et au bateau pour les longues distances. Les lignes de paquebots sont presque exclusivement reconverties dans les croisières de luxe. Les investigateurs pressés prennent l'avion...

Grâce aux lignes aériennes, les investigateurs peuvent se rendre à peu près partout dans le monde en moins de 24 heures. Les prix varient selon la saison ou la classe, mais on peut prendre comme règle d'estimation sommaire que chaque millier de kilomètres parcouru coûte environ $300. Les vols en direction de lieux particulièrement touristiques (le Japon ou New York, par exemple) bénéficient souvent de tarifs réduits.

**Destination / Prix du Billet Aller-Retour depuis les Etats-Unis**

Afrique (Sud du Sahara) / $1600
Australie / $1200
Europe / $1000
Orient / $1200
Proche Orient / $1300
Amérique du Sud / $800

## Revenus Annuels Moyens, Impôts

La table qui suit donne les salaires annuels pour diverses professions pendant l'année 1980.

**Profession / Revenu Annuel Moyen**

Homme d'Affaires / $28.000
Fonctionnaire / $20.000
Médecin / $60.000
Fermier / $13.000
Avocat / $45.000
Ouvrier en Usine / $15.000
Professeur / $25.000
Vendeur / $14.000

### Les Impôts

Ils ont augmenté de manière significative depuis les années 1920. Les taxes sur les ventes varient de 0% à 7,5% suivant les Etats, avec une moyenne d'environ 4%. En Grande-Bretagne, la Taxe à la Valeur Ajoutée fonctionne de la même façon que les taxes indirectes des U.S.A., mais elle s'élève à 15%. Les impôts d'état représentent approximativement 2 à 4% des revenus. Les impôts fédéraux sur le revenu varient entre 5% et 20% du revenu brut, en fonction de l'importance de celui-ci. Les contribuables qui gagnent entre $30.000 et $40.000 sont imposés plus fortement, en proportion avec leur revenu. ■

# CTHULHU 90

Nom . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
Profession . . . . . . . . . . . . Sexe . . . . . . . Age . . . . . . . .
Nationalité . . . . . . . . . . . . Résidence . . . . . . . . . . . . . . .

## CARACTÉRISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR . . . DEX . . . INT . . . . Idée . . . . . .
CON . . . APP . . . . POU . . . Chance . . .
TAI . . . . SAN . . . EDU . . . Connais . . .
Écoles . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
Diplômes . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
Bonus/Pénalité au dommage . . . . . . . . . . . . . .

## POINTS DE MAGIE

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21

## POINTS DE VIE

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21

## POINTS DE SANTÉ MENTALE

(Folie . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . ) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

## COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

Anthropologie (00) ....... ☐
Archéologie (00) ....... ☐
Astronomie (00) ....... ☐
Baratin (05) ....... ☐
Bibliothèque (25) ....... ☐
Botanique (00) ....... ☐
Camouflage (25) ....... ☐
Chanter (05) ....... ☐
Chimie (00) ....... ☐
Comptabilité (10) ....... ☐
Conduire Automobile (20) ....... ☐
Conduire Engin Lourd (00) ....... ☐
Crédit (15) ....... ☐
Dessiner une carte (10) ....... ☐
Diagnostiquer Maladie (05) ....... ☐
Discrétion (10) ....... ☐
Discussion (10) ....... ☐
Droit (05) ....... ☐
Écouter (25) ....... ☐

Électricité (10) ....... ☐
Électronique (00) ....... ☐
Éloquence (05) ....... ☐
Esquiver (DEX x 2) ....... ☐
Géologie (00) ....... ☐
Grimper (40) ....... ☐
Histoire (20) ....... ☐
Informatique (00) ....... ☐
Lancer (25) ....... ☐
Linguistique (00) ....... ☐
Lire/Écrire l'Ang. (EDU x 5) ....... ☐
Lire/Écrire (00) ....... ☐
Lire/Écrire (00) ....... ☐
Lire/Écrire (00) ....... ☐
Marchandage (05) ....... ☐
Mécanique (20) ....... ☐
Monter à cheval (05) ....... ☐
Mythe de Cthulhu (00) ....... ☐
Nager (25) ....... ☐

Occultisme (05) ....... ☐
Parler (00) ....... ☐
Parler (00) ....... ☐
Pharmacologie (00) ....... ☐
Photographie (10) ....... ☐
Physique (00) ....... ☐
Pickpocket (05) ....... ☐
Piloter un Avion (00) ....... ☐
Premiers Soins (30) ....... ☐
Psychanalyse (00) ....... ☐
Psychologie (05) ....... ☐
Sauter (25) ....... ☐
Se Cacher (10) ....... ☐
Soigner Empoisonnement (05) ....... ☐
Soigner Maladie (05) ....... ☐
Suivre une Piste (10) ....... ☐
Trouver Objet Caché (25) ....... ☐
Zoologie (00) ....... ☐
.................................... ....... ☐

## ARMES

| Armes | % Att | Dommages | Empal. | % Parade | PdV |
|---|---|---|---|---|---|
| ........ | .... | .... | .... | .... | ..... |
| ........ | .... | .... | .... | .... | ..... |
| ........ | .... | .... | .... | .... | ..... |
| ........ | .... | .... | .... | .... | ..... |
| ........ | .... | .... | .... | .... | ..... |
| ........ | .... | .... | .... | .... | ..... |
| ........ | .... | .... | .... | .... | ..... |

## SORTS CONNUS, AUTRES COMPÉTENCES, NOTES

. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

# Le Matériel Moderne

Où l'on verra détailler quelques articles portatifs très actuels et peut-être utiles.

Dans ce chapitre comme dans le suivant (sur les armes à feu), on étudie essentiellement le matériel qu'un investigateur américain est en droit de posséder légalement sur le territoire des Etats-Unis. La propriété est autant affaire de droit que de moyens financiers, tout au moins en ce qui concerne les instruments meurtriers, ou les engins qui porteraient leur propriétaire à se croire au-dessus des lois.

## Les Gilets Pare-Balles

Les cuirasses contre les balles existent depuis des siècles. Au début de la Renaissance, on «éprouvait» les armures à l'arquebuse, en leur tirant dessus de près...

Les gilets pare-balles modernes sont classés par niveau de protection. La Classe de Protection 1 est conçue pour protéger contre les armes de poing de faible puissance. La Classe de Protection 2, contre les armes de poing puissantes et les pistolets mitrailleurs.

On trouve les gilets pare-balles de Classe 1 et 2 chez les fournisseurs d'articles pour la police, ainsi que dans quelques armureries et points de vente similaires. Tous sont lourds à porter, et restreignent à des degrés divers les gestes de l'utilisateur. Représentez ces handicaps dans le jeu en affectant d'une même diminution en pourcentage les compétences de l'utilisateur en Grimper, Esquiver, Sauter, Nager, et Lancer, ainsi que toutes les attaques et parades de contact.

Le gilet pare-balles de Classe 1 est fabriqué avec du kevlar (tissu de nylon), et il est relativement léger. On peut le dissimuler sous un veston ou un vêtement de sport. Tout observateur suspectant la présence d'un gilet pare-balles sera en droit de tenter un jet en T.O.C. pour le remarquer. En fait, on peut tailler le kevlar en veste de sport, voire en costume ; mais le coût sera considérable. On peut estimer à $5000 le prix d'un costume, tailleur ou complet veston, et à $3000 une veste de sport seule.

Les gilets de Classe 2 sont plus encombrants. Normalement, on les porte par-dessus les vêtements ; mais on peut à la rigueur les dissimuler sous un blouson coupe-vent ou un manteau d'hiver. Il est impossible de les tailler directement de telle sorte qu'ils ressemblent à des vêtements normaux.

Les gilets pare-balles de Classe 1 et 2 n'offrent qu'une protection imparfaite. L'impact de la balle sur le gilet se répercute dans l'organisme de la victime. Ce traumatisme peut être grave, voire mortel, bien que la balle en soi ne puisse pas traverser le gilet. Certains experts prétendent que ce type de vêtement de protection est vulnérable aux armes blanches. Si le gardien le souhaite, il pourra considérer que les Classes 1 et 2 ne fournissent pas de protection contre un couteau ou une autre arme blanche empalante.

De plus, le meilleur des gilets pare-balles ne fait que couvrir la poitrine et l'abdomen de l'utilisateur. Lorsqu'une personne portant ce type de protection est touchée, si vous n'utilisez pas les règles optionnelles de localisation des blessures, faites un jet en 1D6. Sur un résultat de 1-3, la victime est atteinte dans une zone sans protection : à la tête, aux bras ou aux jambes ; sur un résultat de 4-6, la balle a heurté le gilet, et son effet est réduit de manière appropriée.

Il existe des protections plus lourdes, de Classe 3 et 4, mais elles ne sont ni légères ni flexibles. Elles sont renforcées avec des blindages de titane, d'acier ou de céramique, et sont bien trop épaisses et encombrantes pour convenir à la plupart des utilisations actives. On ne peut les dissimuler, hormis sous un poncho ou un imperméable porté sans ceinture. Les Classes 3 et 4 protègent respectivement contre les balles de fusil ordinaires et les balles perforantes. On les appelle vulgairement «flak jackets», et on ne les trouve pas dans le commerce.

**Gilets Pare-Balles**

| *Protection* | *Classe* | *Diminution des %* | *Points d'Armure* | *Prix* |
|---|---|---|---|---|
| Gilet Léger | 1 | 5% | 6 | $200 |
| Gilet Renforcé | 2 | 10% | 8 | $400 |
| Blindage Corporel Léger | 3 | 20% | 10 | $2000* |
| Blindage Corporel Lourd | 4 | 30% | 12 | $4000* |

** Ces prix ne sont que théoriques : les citoyens ordinaires n'ayant pas accès normalement à ce type de protection.*

## Les Armes Dissuasives

On trouve toutes sortes d'armes d'auto-défense permettant de neutraliser un agresseur instantanément et sans le tuer. Pour la plupart, un seul coup suffit à mettre l'assaillant hors de combat ; ce qui les rend de fait plus efficaces que les armes de poing. Ces armes continueront sans doute à gagner en popularité au fur et à mesure qu'on en verra de plus efficaces.

***PISTOLETS ELECTRIQUES :*** ce sont des appareils faciles à dissimuler, qui tiennent dans la main et qui fonctionnent sur piles ; pour être efficaces, il faut qu'ils entrent en contact avec la cible. Les chances de succès sont déterminées sous la compétence de l'utilisateur en Coup de Poing. La plupart de ces armes se résument à une simple poignée d'où sortent deux électrodes constituant une fourche d'acier à bouts arrondis. Certains modèles émettent des étincelles bleues accompagnées d'un fort bruit d'arc électrique, destiné à intimider l'agresseur. Il en existe également qui produisent une lumière aveuglante, de sorte que l'attaquant ne puisse que difficilement distinguer l'utilisateur de nuit (-10 points de pourcentage sur la chance de l'attaquant de toucher

l'utilisateur avec une arme de combat rapproché.) Ces appareils peuvent coûter entre $60 et $100, suivant leur qualité et leurs options. D'ordinaire, les piles sont suffisantes pour 2 à 5 mn d'utilisation continue.

Lorsque le pistolet électrique touche une cible, opposez la CON de la cible à un jet en 3D6. Si la cible résiste aux effets de l'arme, elle est seulement étourdie pendant un nombre de rounds égal à la moitié du résultat en 3D6. Si elle résiste avec une marge de succès particulière (un cinquième ou moins du résultat nécessaire), elle n'est étourdie que pendant ce round. Mais si sa CON est dominée, la victime est neutralisée pendant un nombre de minutes égal à la moitié du résultat en 3D6. Si le jet donne 96-00, la victime doit immédiatement opposer une deuxième fois le jet en 3D6 contre sa CON ; si le second jet l'emporte également sur sa CON, la victime succombe à une crise cardiaque.

Une victime déjà neutralisée peut être à nouveau étourdie, mais son étourdissement se limite à la durée la plus longue qui a été tirée aux dés.

*EXEMPLE : un agresseur a été étourdi trois fois ; respectivement pour 8 minutes, 10 minutes et 16 minutes. Il reste hors de combat pendant 16 minutes.*

Les vêtements normaux ne font pas obstacle aux effets du pistolet électrique ; seuls les vêtements très épais ou les bottes auront valeur de protection. Ces armes de dissuasion ne sont efficaces que contre les monstres de l'*Appel de Cthulhu* qui vont suivre : Profonds, Ghasts, Gugs, Habitants des Sables et Peuple Serpent. L'armure naturelle d'un monstre est soustraite du jet en 3D6 du pistolet électrique avant qu'on ne l'oppose à la CON du monstre.

Les Mi-Go sont eux aussi affectés par les étourdisseurs - ils ne sont pas neutralisés, mais ils prennent 1D6 points de dommages s'ils sont touchés.

***BOMBE LACRYMOGENE :*** C'est une petite bombe de poche, permettant de projeter un gaz lacrymogène en aérosol ; on s'en sert pour l'auto-défense. Elle a une portée d'environ deux mètres, et pour provoquer la neutralisation instantanée de la cible, il faut la diriger vers son visage. Il suffit à l'utilisateur de réussir un jet inférieur ou égal à sa DEX x 5 pour asperger l'adversaire en plein dans les yeux. La victime reste complètement neutralisée jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet en D100 sous sa CON x 1, ce qu'elle ne peut tenter qu'une fois par round. Dans tous les cas de figure, elle est complètement aveuglée pendant 1D6 minutes, et sa vision brouillée pendant encore 1D6 minutes consécutives (divisez par deux toutes les compétences de combat.) Une bombe lacrymogène de poche coûte environ $15, et permet approximativement 30 utilisations.

La bombe lacrymogène a une certaine efficacité contre les monstres de l'*Appel de Cthulhu* qui suivent : Ghasts, Goules, Gugs, Habitants des Sables, et Peuple Serpent. Les Anciens et les membres de la Grande Race sont partiellement affectés - ils ne souffrent pas, mais sont aveuglés. Dans la mesures où ces dernières entités sont dotées de sens autres que visuels, réduisez toutes les compétences dépendant de la vision de 10 points de pourcentage pendant 2D6 minutes.

***PISTOLETS AVEUGLANTS :*** Ces dispositifs ressemblant à des flashes ne sont efficaces qu'à bout portant. Ils émettent des éclairs lumineux extrêmement brillants, destinés à éblouir temporairement l'agresseur. Lorsque cette décharge lumineuse le frappe au visage, il est aveuglé pendant 1D6 rounds, et sa vision obscurcie consécutivement pendant 3D6 rounds. Pendant que sa vue est affectée, toutes les compétences qui en dépendent sont diminuées de moitié. Une fois que le pistolet a émis son éclair, l'ampoule du flash est grillée, et il faut en visser une autre. L'opération prend un round de combat. Les piles qui alimentent l'appareil suffisent pour des dizaines de flashes.

Si la cible connaît la présence de l'appareil, elle peut tenter de protéger ses yeux ou de détourner la tête : pour sa vigilance, elle mérite un jet de Chance en vue d'éviter l'éblouissement.

Les pistolets aveuglants n'ont d'efficacité qu'à l'encontre des monstres suivants de l'*Appel de Cthulhu* : Byakhee, Profonds, Goules, Gugs, Habitants des Sables, Peuple Serpent et Shantaks.

Les Ghasts et les Horreurs Chasseresses prennent 1D6 points de dommages lorsqu'un pistolet aveuglant est utilisé contre eux à bout portant. En général, ils ripostent en attaquant en premier le porteur de l'arme.

Un pistolet aveuglant coûte $110, et les ampoules de rechange pour le flash $6 chacune.

## Les Appareils de Visée à Lunettes et au Laser

Les systèmes de visée directe (hausse et guidon métalliques) font merveille dans le cas de cibles proches ; mais pour le tir à longue distance, il vaut mieux une visée optique. Pour $100, on peut acquérir une lunette de visée et sa monture.

Une lunette ordinaire double la portée de base pour l'utilisateur, mais au-delà de cette nouvelle portée, ses chances de toucher diminuent normalement, comme décrit dans les règles de base. Par exemple, si un attaquant a adapté une lunette sur une carabine ayant une portée de base de 100 m, il pourra conserver intacte sa compétence d'attaque jusqu'à 200 m. De 200 m à 300 m, son pourcentage de compétence sera diminué de moitié, de 300 à 400 m, il sera à nouveau divisé en deux, et ainsi de suite.

Les lunettes de qualité supérieure dont le grossissement et le prix sont plus élevés augmenteront davantage la portée de base. Pour $200 elles la tripleront, pour $400 elles la quadrupleront, et pour $800 elles la multiplieront par cinq.

Les lunettes de visée présentent un grave inconvénient : si l'arme subit une chute ou un choc, l'optique est décentrée, et devient inutile en tant qu'appareil de visée ; elle peut cependant servir encore de petit télescope. Si l'arme est heurtée violemment, la lunette peut même se briser ! Réajuster une lunette de visée peut s'avérer délicat ; la meilleure façon de procéder, c'est d'utiliser une position de tir fixe sur un stand où l'on connaît exactement la distance.

Il est possible d'adapter une lunette sur une carabine ou un revolver, mais pas sur un fusil de chasse. Un pistolet équipé d'une visée optique ne peut plus être rangé dans son étui, sous peine de détruire l'alignement de la lunette.

L'appareil de visée au laser est lui aussi un auxiliaire intéressant pour la détermination du point de mire ; il utilise un rayon laser pour projeter une tache de lumière rouge à l'endroit où la balle frappera lorsque le coup sera tiré. Cela ajoute 5 points de pourcentage à la chance de base de l'utilisateur quelle que soit la portée du tir, sauf à bout portant. En outre, lorsque la victime voit l'odieux cercle rouge se dessiner sur son corps, c'est très mauvais pour son moral. Les appareils de visée au laser coûtent environ $500.

## Le Matériel d'Observation Nocturne

On trouve des jumelles, des télescopes et des lunettes de visée qui donnent à leur utilisateur une bonne image, claire en toutes circonstances, hormis dans l'obscurité totale. Encore plus utiles, il existe un certain nombre d'instruments d'optique d'aspect plutôt bizarre qui, une fois sanglés sur le visage de l'utilisateur, lui permettent de voir dans les ténèbres.

Ce genre de matériel d'observation nocturne entre dans deux catégories fondamentales en fonction du principe mis en oeuvre : actif

ou passif. Le matériel actif fonctionne en conjonction avec un illuminateur invisible à infrarouges. Les jumelles sont munies d'un convertisseur d'image qui transforme les radiations infrarouges en rayonnement visible. Le projecteur en lui-même est grand et lourd, avec une ampoule d'une largeur de 13 cm ; habituellement, il est monté sur un véhicule.

L'observateur ne peut voir que ce qu'éclaire directement le pinceau infrarouge. La source du rayon est facile à détecter pour toute personne équipée de jumelles à vision nocturne (ou pour les nombreux types de monstres percevant les infrarouges). Il est cependant avantageux de pouvoir ainsi fouiller les ténèbres les plus épaisses, celles des profondeurs terrestres, par exemple...

Les jumelles actives à vision nocturne coûtent environ $400. Le projecteur, entre $100 et $200.

Le matériel passif, comme les lunettes à lumière stellaire, fonctionne par intensification électronique de la lumière existante ; il n'est pas opérationnel dans une obscurité complète. La plupart de ces appareils d'optique ont un champ de vision restreint. Il leur faut une pile, généralement suffisante pour 72 heures de fonctionnement continu. Ils sont effroyablement chers, leur prix pouvant aller de $7 000 à $10 000. Ils sont également presque impossibles à trouver, et en général les autorités désapprouvent que l'on en possède. La loi peut même s'y opposer dans certains Etats. En page 100 de ce livret, vous trouverez une illustration représentant des jumelles standard d'observation nocturne de l'armée des Etats-Unis.

## Les Double Détentes

Moyennant $60 de plus, on peut acheter des carabines de chasse munies d'une détente ultra sensible. Ces carabines ont de fait deux détentes : il faut presser la première (ce faisant, on arme le mécanisme) pour amener la deuxième dans une position telle qu'un simple frôlement fait partir le coup. Ainsi, lorsqu'on tire sur une cible à distance lointaine, la traction sur la détente risque moins de faire dévier le canon (il suffirait d'un décalage même infime pour fausser la trajectoire du projectile). Les fusils ainsi équipés ajoutent +5 points de pourcentage aux chances de toucher de l'utilisateur lorsqu'il tire à plus du double de la portée de base. Ces 5 points ne peuvent pas augmenter les chances de succès de l'utilisateur pour cette portée au-delà de leur double.

## Le Matériel de Plongée

Pour pratiquer la plongée autonome, il faut une panoplie d'accessoires assez impressionnante. Le contrôle de la flottabilité (stabilizing jacket + lest) est absolument essentiel : c'est ce qui permet de régler la profondeur du plongeur dans l'eau. Le dispositif que l'on appelle communément l'octopus est également important. Il est constitué par un ensemble de tuyaux, allant des bouteilles d'air au stabilizing jacket, à votre détendeur, et à un second détendeur qui permet de donner de l'air à un copain s'il a un problème avec ses bouteilles (sans qu'il soit nécessaire de respirer à tour de rôle sur le même embout). Les plongeurs ayant quelque expérience affirment qu'il faut également un couteau et des gants, le principal intérêt du couteau étant de pouvoir tambouriner sur ses bouteilles pour alerter ses amis.

On doit apprendre à se servir correctement de l'équipement de plongée. Une fois les rudiments acquis, vous utiliserez la compétence en Nager pour faire fonctionner ce matériel. L'autonomie en oxygène qu'offre une bouteille d'air varie avec la profondeur et la température de l'eau. Des investigateurs en plongée par 18 m de fond n'auront que 10-20 minutes par bouteille, alors que ceux qui restent à 4,5 m de la surface auront une autonomie d'une heure avec une bouteille identique.

**Equipement de Plongée Autonome / Coût**

Bouteille d'Air (par unité de 801b/36kg) / $120
Recharge d'une bouteille / $5
Stabilizing Jacket / $350
Mousqueton Lesté / $10
Professeur de Plongée + Bateau / $25 +
Pavillon / $20**
Gants / $25
Couteau / $25
Lampe / $100
Masque / $60*
Octopus / $200
Bouée / $5
Sifflet de Signalisation / $10
Ardoise Sous-Marine / $10
Tuba / $15
Fusil-Harpon / $100
Palmes / $100
Appareil Photographique Sous-Marin / $170
Vêtement de Plongée / $225

** les masques équipés de verres correcteurs sont beaucoup plus chers.*
*** pour signaler sa position.*
*+ par personne et par jour.*

## Les Armes Nucléaires

De toute évidence, ce sont les armes les plus dévastatrices que possède l'humanité. Les horreurs du Mythe, elles-mêmes, ne devraient-elles pas y réfléchir à deux fois avant d'oeuvrer à l'anéantissement d'une espèce dotée d'un si terrible pouvoir ? Ce n'est pas sûr. Parmi les Grands Anciens, beaucoup doivent ricaner d'aise en nous regardant jouer avec une puissance aussi auto-destructrice. Au vu de certaines indications on subodore que Nyarlathotep aurait aidé l'humanité à créer sa première bombe atomique...

Les armes nucléaires sont bien entendu absolument hors de portée des investigateurs. En dépit des suggestions des médias, de telles armes ne peuvent pas être fabriquées à titre privé ou dérobées - les groupes d'exaltés de génie ne manquent pas qui ont tenté pendant des décades d'obtenir de si belles bombes. Tous ont échoué. Les investigateurs ne sont guère susceptibles de réussir là où des fanatiques bien financés ont abouti au fiasco.

Cela étant, il n'est pas impossible d'imaginer des situations dans lesquelles des bombes nucléaires pourraient être utilisées, dans le cadre de l'*Appel de Cthulhu*. Les investigateurs pourraient peut-être parvenir à contacter et mettre en garde les militaires d'une nation en possession d'armes atomiques. Dans une situation désespérée, ceux-ci se résoudraient-ils à déclencher des explosions nucléaires pour sauver la planète ? Seul le gardien peut répondre... Il est cependant difficile d'imaginer une situation telle que des armes non atomiques ne répondent pas à l'urgence de manière aussi efficace, tout en coûtant moins de vies et de temps...

La question finale demeure : «Que se passerait-il si on lâchait une bombe atomique sur Cthulhu ?» La réponse ne fait aucun doute : «Il se reformerait au bout de quinze minutes. Mais alors, il serait radioactif...!» ■

# Les Armes A Feu

**Où l'on étudiera tout un assortiment d'armes contemporaines, ainsi que les procédures légales pour obtenir des armes automatiques aux Etats-Unis, les silencieux, les tirs instinctifs, les lois vis-à-vis des armes, etc.**

LES ARMES que peuvent se procurer les investigateurs de l'ère moderne ne sont guère plus performantes que celles de leurs prédécesseurs des années vingt ; en général, ces armes modernes ne sont ni plus précises, ni plus faciles à dissimuler, plus puissantes ou plus fiables, et leur portée n'est pas supérieure à celles de l'ère précédente - exception faite des armes automatiques actuelles (plus fiables) et des nouvelles armes de poing magnum (légèrement plus puissantes).

Les armes militaires sont à présent d'un poids moindre, et généralement d'un fonctionnement entièrement automatique, développant ainsi une puissance de feu impressionnante. Mais l'investigateur moyen ne trouvera aucun avantage particulier dans ces améliorations: il est rare qu'il s'astreigne à des randonnées de 80 km avec un paquetage complet, et la loi lui interdit de posséder des armes de tir par rafale. Dans une campagne moderne de Cthulhu, tout comme dans les années vingt, l'investigateur ne résoudra que peu de problèmes par la seule force des armes...

Les groupements illégaux, comme les terroristes et les adeptes, peuvent souvent avoir accès aux pistolets mitrailleurs et autres joujoux : à la différence des investigateurs, ils vivent des existences traquées en marge de la société normale, et ils n'ont nul besoin d'obéir à des lois ou des normes de société.

## Les Tables des Armes à Feu

Vous y trouverez quelques nouveautés par rapport à celles des règles de base de l'*Appel de Cthulhu*.

Dans la colonne «Prix en Dollars» figurent le coût de l'arme et de la cartouche de minutions qu'elle tire. D'ordinaire, les cartouches de pistolet sont conditionnées par boîtes de 50, et celles de fusil par boîtes de 20. En gros, une boîte de 32 balles automatiques coûte $20 (40 cents la balle) ; une boîte de 20 cartouches de 444 Marlin, $19.

Autre additif : une colonne intitulée «Défaut de Fonctionnement». Si le résultat d'un jet d'attaque est supérieur ou égal au défaut de fonctionnement de l'arme du tireur, le coup ne part pas. S'il s'agit d'un revolver ou d'un fusil à culasse mobile, le problème se limite à une cartouche défectueuse. Mais s'il s'agit d'une arme automatique, d'un fusil à pompe ou d'une carabine à levier d'armement, c'est un enrayement.

Pour réparer un enrayement, outre 1D6 rounds de combat, il faut un jet réussi en Mécanique, ou sous la compétence correspondant à l'arme appropriée (ex : une compétence en Fusil permettra de réparer un fusil enrayé, mais pas un pistolet ou un fusil de chasse). L'utilisateur peut répéter ses essais jusqu'à ce qu'il réussisse, ou qu'il rende l'arme inutilisable sur un résultat en Mécanique de 96-00.

Lorsqu'elle tire par rafales, la fiabilité d'une arme décroît de 3 points de pourcentage. Ainsi, si on tire une rafale avec un M-16A2, le fusil s'enrayera sur un résultat en D100 de 94-00, son défaut de fonctionnement étant alors de 94.

## Les Armes de Poing - Descriptions

***22 COURT, LONG ou LONG RIFLE*** : la cartouche de 22 à percussion annulaire est l'une des plus utilisées de par le monde, surtout sous les formes mentionnées. On peut utiliser les trois modèles de cartouches avec les revolvers ou les fusils à levier d'armement qui tirent du long rifle (LR). En général, ce sont les armes les moins chères qui tirent les cartouches les plus faibles. Pour toutes les cartouches de 22, les dommages sont identiques, mais pas la portée. La cartouche de 22 sert dans toutes sortes de pistolets et de fusils. Dans les pistolets automatiques ou les fusils autres qu'à levier d'armement, on n'utilise généralement que la LR.

Les abominables «Saturday Night Specials», qui furent interdits aux Etats-Unis vers le milieu des années 1970, étaient pour la plupart des revolvers de 22 à bon marché, qui ne tiraient que du 22 court. Les «zip guns» arborés par des gangs de petits malfrats qui n'ont pas accès à de vraies armes de poing tirent eux aussi du 22, le plus souvent. Certains revolvers de 22 contiennent neuf cartouches au lieu des six habituelles. Ces armes de poing légèrement plus importantes coûtent environ $20 de plus que la moyenne.

Plutôt que d'inventorier dans son ensemble la gamme incroyable d'armes de poing disponibles de nos jours en 22 (dont peu seraient connues des investigateurs), c'est un revolver-type et un fusil standard à levier d'armement qui figurent dans les tables. Les gardiens à qui leurs investigateurs réclameraient plus de documentation auront toujours la ressource de s'adresser à leur armurerie locale.

***22 MAGNUM*** : une cartouche de 22 plus puissante, utilisée dans les revolvers comme dans les fusils. Un revolver de 22 Magnum peut également tirer des cartouches de 22 ordinaires.

***25 AUTOMATIQUE*** : ces pistolets automatiques miniatures sont plats et constituent d'excellentes armes dissimulées, qu'il est facile de cacher dans son sac ou dans sa poche. Si l'on excepte le Derringer, ce sont les plus petits pistolets que l'on puisse trouver.

***MAUSER 30*** : c'est le Mauser «Broomhandle» (trad. : «manche à balai»), l'un des premiers et des plus célèbres pistolets automatiques jamais fabriqués. Sa puissante cartouche est encore parfois utilisée avec des pistolets automatiques relativement gros.

# Tables des Armes à Feu

## Armes de Poing

| Nom | Tirs/ Round | Dommages | Portée de Base (mètres) | Capa-cité | Prix en Dollars Arme/ Cartouche | Défaut de Fonctionnement |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 22 Court | 3 | 1D6 | 10 | 6 | 190 / .05 | 00 |
| 22 Long | 3 | 1D6 | 15 | 6 | 190 / .06 | 00 |
| 22 Long Rifle | 3 | 1D6 | 20 | 6 | 190 / .07 | 00 |
| 22 Magnum | 3 | 1D6+1 | 20 | 6 | 205 / .15 | 00 |
| 25 Automatique | 3 | 1D6 | 15 | 6 | 125 / .35 | 99 |
| 30 Mauser | 2 | 1D10 | 25 | 10 | 600 / .50 | 99 |
| 32 Automatique | 3 | 1D8 | 15 | 8 | 240 / .40 | 99 |
| 32 Revolver | 3 | 1D8 | 15 | 6 | 150 / .30 | 00 |
| 357 Magnum | 1 | 1D8+1D6 | 20 | 6 | 330 / .50 | 00 |
| 38 Automatique | 3 | 1D8 | 15 | 6 | 265 / .35 | 99 |
| 38 Spécial | 2 | 1D10 | 15 | 6 | 250 / .45 | 00 |
| 44 Magnum | 1 | 2D6+2 | 30 | 6 | 350 / .60 | 00 |
| 45 Automatique | 1 | 1D10+2 | 15 | 7 | 450 / .50 | 00 |
| 45 Revolver | 1 | 1D10+2 | 15 | 6 | 340 / .45 | 00 |
| 9 mm Parabellum | 2 | 1D10 | 20 | 8 | 450 / .45 | 99 |

## Fusils

| Nom | Tirs/ Round | Dommages | Portée de Base (mètres) | Capa-cité | Prix en Dollars Arme/ Cartouche | Défaut de Fonctionnement |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 17 Remington | 1/2 | 1D10+1 | 160 | 3 | 820 / .75 | 00 |
| 22 | 1 | 1D6 | 40 | 15 | 230 / .07 | 99 |
| 22 Magnum | 1 | 1D6+2 | 80 | 5 | 250 / .15 | 99 |
| 220 Swift | 1/2 | 1D10+1D8 | 150 | 3 | 600 / .65 | 00 |
| 30 Carabine | 2 | 1D8+1D6 | 80 | 15 | 240 / .50 | 93 |
| 303 Enfield | 1/2 | 2D6+3 | 110 | 5 | 200 / .85 | 00 |
| 30-30 Winchester | 1 | 2D6+3 | 90 | 6 | 250 / .65 | 98 |
| 30-06 Springfield | 1/2 | 2D6+3 | 110 | 5 | 150 / .85 | 00 |
| 300 Winchester Magnum | 1/2 | 1D8+1D6+3 | 120 | 3 | 550 / 1.05 | 00 |
| 44-40 | 1 | 2D6+1 | 50 | 11 | 430 / .65 | 99 |
| 444 Marlin | 1 | 1D8+1D6+3 | 90 | 5 | 330 / .95 | 98 |
| 375 H&H | 1/2 | 2D8+3 | 100 | 3 | 770 / 1.25 | 00 |
| 378 Weatherby | 1/2 | 1D10+1D8+3 | 120 | 3 | 960 / 2.05 | 00 |
| 458 Winchester Magnum | 1/2 | 1D10+1D8+3 | 80 | 3 | 900 / 1.70 | 00 |
| 460 Weatherby Magnum | 1/2 | 2D10+3 | 110 | 3 | 1100 / 2.60 | 00 |
| Garand M1 | 1 | 2D6+3 | 110 | 8 | 250 / .85 | 00 |
| Mauser 98K | 1/2 | 2D6+3 | 110 | 5 | 200 / .85 | 00 |
| M-14 | 1 | 2D6+3 | 110 | 20 | 780 / .80 | 97 |
| Carabine SKS | 2 | 2D6+1 | 90 | 10 | 400 / 1.00 | 97 |

## Fusils De Chasse

| Nom | Tirs/ Round | Dommages | Portée de Base (mètres) | Capa-cité | Prix en Dollars Arme / Cartouche | Défaut de Fonctionnement |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Calibre 410, balle | 2 | 1D10+2 | 40 | 5 | 240 / .70 | 00 |
| Calibre 410, plomb | 2 | 1D10 | 10 | 5 | 240 / .40 | 00 |
| | | 1D4 | 20 | | | |
| Calibre 20, balle | 2 | 1D10+4 | 30 | 5 | 280 / .75 | 00 |
| Calibre 20, plomb | 2 | 2D6 | 10 | 5 | 280 / .70 | 00 |
| | | 1D6 | 20 | | | |
| | | 1D3 | 50 | | | |
| Calibre 16, balle | 1 | 1D10+5 | 30 | 5 | 310 / .80 | 00 |
| Calibre 16, plomb | 1 | 2D6+2 | 10 | 5 | 310 / .70 | 00 |
| | | 1D6+1 | 20 | | | |
| | | 1D4 | 50 | | | |
| Calibre 12, balle | 1 | 1D10+6 | 30 | 5 | 330 / 1.00 | 00 |
| Calibre 12, plomb | 1 | 4D6 | 10 | 5 | 330 / .80 | 00 |
| | | 2D6 | 20 | | | |
| | | 1D6 | 50 | | | |
| Calibre 10, balle | 1 | 1D10+7 | 25 | 5 | 700 / 1.40 | 99 |
| Calibre 10, plomb | 1 | 4D6+2 | 10 | 5 | 700 / 1.20 | 99 |
| | | 2D6+1 | 20 | | | |
| | | 1D8 | 50 | | | |

# Tables des Armes à Feu

## Fusils d'Assaut

| Nom | Tirs/ Round | Dom-mages | Portée de Base (mètres) | Capa-cité | Prix en Dollars Arme / Cartouche | Défaut de Fonctionnement |
|---|---|---|---|---|---|---|
| AK-47* ou AKM* | 2 ou rafale | 2D6+1 | 90 | 30 | 1000 / 1.00 | 98 |
| AK-74 | 2 ou rafale | 2D8 | 120 | 30 | °°° | 97 |
| Barret Modèle 82 | 1 | 2D10+4 | 110 | 11 | 3000 / 5.00 | 96 |
| Enfield IW | 2 ou rafale | 2D8 | 120 | 30 | °°° | 98 |
| FN FAL* | 1 ou rafale | 2D6+3 | 100 | 20 | 800 / .80 | 97 |
| G-3* | 1 ou rafale | 2D6+3 | 100 | 20 | 600 / .80 | 97 |
| Galil AR* | 1 ou rafale | 2D6+3 | 110 | 20 | 1100 / .80 | 98 |
| M16A1* | 2 ou rafale | 2D8 | 130 | 30 | 660 / .60 | 94 |
| M16A2* | 2 ou ** | 2D8 | 130 | 30 | °°° | 97 |
| SIG 510, StGw 57* | 1 ou rafale | 2D6+3 | 100 | 20 | 2200 / .80 | 96 |
| Fusil Steyr* | 2 ou rafale | 2D8 | 130 | 42 | 900 / .60 | 97 |

*°°° : vente interdite aux particuliers ; éventuellement, vente interdite à la plupart des gouvernements.*
** : option tir en rafale interdite aux civils.*
*** : rafales de 3 coups seulement.*

## Pistolets Mitrailleurs

| Nom | Tirs/ Round | Dom-mages | Portée de Base (mètres) | Capa-cité | Prix en Dollars Arme / Cartouche | Défaut de Fonctionnement |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Beretta Modèle 12 | 2 ou rafale | 1D10 | 40 | 20/32/40 | °°° | 97 |
| Heckler & Koch MP5 | 2 ou rafale | 1D10 | 45 | 15/30 | °°° | 97 |
| Ingram MAC 10 | 2 ou rafale | 1D10 | 25 | 32 | °°° | 96 |
| Ingram MAC 11* | 3 ou rafale | 1D8 | 20 | 32 | 400 / .35 | 96 |
| Madsen | Rafale excl. | 1D10 | 40 | 32 | °°° | 98 |
| Mini-Uzi* | 2 ou rafale | 1D10 | 25 | 32 | 550 / .60 | 98 |
| Skorpion | 3 ou rafale | 1D8 | 20 | 20 | °°° | 96 |
| Sterling | 2 ou rafale | 1D10 | 40 | 34 | °°° | 98 |
| Sterling MP | 2 ou rafale | 1D10 | 25 | 34 | °°° | 98 |
| Uzi | 2 ou rafale | 1D10 | 40 | 32 | 630 / .45 | 98 |

*°°° : vente interdite aux particuliers ; éventuellement, vente interdite à la plupart des gouvernements.*
** : option tir en rafale interdite aux civils.*

## Lance-Grenades

| Nom | Tirs/ Round | Dom-mages | Portée de Base (mètres) | Capa-cité | Prix en Dollars Arme / Cartouche | Défaut de Fonctionnement |
|---|---|---|---|---|---|---|
| M79 «Blooper» | 1/3 | 3D6;2 m | 10 | 1 | °°° | 99 |

*°°° : vente interdite aux particuliers ; éventuellement, vente interdite à la plupart des gouvernements.*

***32*** : un calibre très répandu dans les années vingt. A l'heure actuelle, il a peu de succès, bien qu'on en trouve encore. Les cartouches pour le revolver de 32 et pour l'automatique sont différentes, et vendues sous des désignations distinctes : ces deux types de munitions ne sont pas interchangeables.

***357 MAGNUM*** : aussi populaire auprès de la police que parmi les civils. La plus connue des armes tirant cette cartouche est le Colt Python ; de fabrication soignée, il coûte environ $650. La plupart des revolvers 357 Magnum peuvent également tirer la cartouche 38 Spécial. Ces armes sont volumineuses pour un étui d'aisselle, mais on peut quand même les transporter de cette façon. On trouve rarement des automatiques de ce calibre, et ils valent deux fois plus cher que le revolver.

***38 AUTOMATIQUE*** : ce calibre semble avoir été largement supplanté par le 9 mm ; mais on fabrique encore toutes sortes de 38 Automatiques de petite taille, faciles à dissimuler.

***38 SPECIAL*** : l'un des types d'armes les plus répandus parmi celles utilisées de nos jours en Amérique. En général, chaque fois qu'un héros ou un vilain bandit exhibe un revolver dans un téléfilm policier, il s'agit d'un 38 Spécial.

***44 MAGNUM*** : l'arme de poing la plus volumineuse. Ces énormes pistolets ne conviennent pas aux étuis d'aisselle, mais ne manqueront pas d'impressionner les badauds. On trouve parfois un pistolet automatique qui tire une cartouche appelée 44 Auto-Mag (prix approximatif $800, capacité de sept balles). Le 44 Auto-Mag a des performances similaires à celles du 44 Magnum ordinaire, mais il est bien plus rare, et donc bien plus cher.

***45*** : le Colt 45 d'origine fut l'arme qui conquit l'Ouest, et ces revolvers de gros calibres restent de bonnes armes. Le 45 Automatique est le célèbre pistolet de l'armée des Etats-Unis : gros, pesant, antique, éprouvé, increvable et inusable. Il existe de nombreux autres modèles de 45 Automatiques : pour la plupart, ils ressemblent au Colt de l'armée.

***9 mm PARABELLUM*** : c'est probablement le calibre le plus connu au monde. Le fameux pistolet Luger tire des cartouches de cette taille. Il existe une énorme variété de pistolets automatiques de 9 mm, et de nombreux services de police en ont fait leur calibre standard. Il est également employé avec plusieurs pistolets mitrailleurs ; l'Uzi, par exemple. Les investigateurs qui sont prêts à payer de $100 à $150 de plus que la moyenne pourront se procurer des pistolets de haut de gamme en 9 mm, avec des chargeurs allant jusqu'à 15 balles de capacité. Parfois, on trouve un «pistolet» doté d'un chargeur d'une capacité de 20, voire de 30 cartouches ! Ces modèles-là sont des pistolets mitrailleurs remaniés, modifiés pour la ventes aux civils ; ils manquent passablement de précision (portée de base de 15 m au lieu de 20).

## Fusils - Descriptions

Parmi les armes décrites dans cette rubrique, beaucoup furent à l'origine du matériel réglementaire des armées (c'est le cas de la carabine de 30). On les considère à présent comme vétustes ou dépassées, et on les relègue aux armureries ou au Tiers Monde.

***17 REMINGTON :*** une carabine à très grande vitesse de projectile, conçue pour la chasse aux nuisibles. Elle tire une balle ultra-légère à trajectoire plane, à la vitesse maximale que peut atteindre une cartouche commerciale.

*22* : voir la description du 22 en arme de poing.

***22 MAGNUM*** : le fusil détaillé sur la table est une carabine à levier d'armement. Il existe également des fusils à culasse mobile ; ces derniers ont des chargeurs de 4 cartouches, coûtent environ $190, et ont une cadence de tir de 1/2.

***220 SWIFT*** : à l'instar du 17 Remington, on considère généralement que c'est une carabine de chasse aux nuisibles. Mais les investigateurs perspicaces ne manqueront pas de remarquer que cette arme à feu à grande vitesse est puissante, et d'une précision exceptionnelle.

**30 CARABINE** : ce calibre était à l'origine celui des carabines M1 et M2 de la seconde guerre mondiale. L'armée américaine a fini par déclarer la carabine de 30 trop faible pour l'usage militaire, mais auparavant, des dizaines de milliers de soldats ont pu apprécier sa légèreté de recul et sa facilité de maniement. D'ailleurs, dans plusieurs Etats, les Nationale Guards en ont encore, imités par les armées de nombreux pays : Japon, Corée, Mexique, Philippines, Taïwan, Maroc, etc... Plusieurs polices, outre celle des Etats-Unis, utilisent des armes de ce type.

**30-06 SPRINGFIELD** : elle fut la carabine standard de l'armée américaine jusqu'à la seconde guerre mondiale, et elle continua à être utilisée par les Marines pendant la majeure partie du conflit. C'est une bonne arme, précise, que les civils peuvent acquérir depuis longtemps.

***300 WINCHESTER MAGNUM*** : l'armée ouest-allemande a récemment effectué une série de tests, dans le but de déterminer la cartouche la plus fiable pour un tireur d'élite embusqué. Sa conclusion a été que celle qui convenait le mieux était la 300 Winchester Magnum. On peut sans difficulté obtenir des carabines de chasse ordinaire tirant cette cartouche.

**303 ENFIELD** : un fusil fiable et puissant, utilisé par les Britanniques pendant les deux guerres mondiales. On le trouve partout dans le monde, en version militaire et sportive. Il est encore employé officiellement dans quelques territoires du Commonwealth.

***30-30 WINCHESTER*** : une carabine à levier d'armement qui tire une bonne grosse cartouche. Immortalisé dans un western télévisé : «The Rifleman».

***375 H&H :*** la carabine de chasse au gros gibier la plus commune. L'énormité de sa taille n'est pas telle qu'elle soit impossible à manier, ni le prix de ses cartouches aussi follement élevé que celui des plus grosses magnums. Si vos investigateurs font l'acquisition de fusils de safari dans l'idée de tirer avec sur les monstres de Cthulhu, il y a de fortes chances pour qu'on leur conseille des 375 H&H, ou peut-être des 444 Marlin. Ces deux carabines sont les fusils les plus lourds que l'on puisse obtenir de manière normale dans les armureries.

***378 WEATHERBY*** : la manufacture d'armes Weatherby, installée en Angleterre, produit une gamme de fusils de gros calibre de qualité supérieure et de prix élevés, ainsi qu'une série de cartouches spéciales fabriquées exclusivement pour leurs armes. Ce sont des fusils excellents, mais pour en trouver, il faut s'adresser à un magasin spécialisé.

***44-40 CARABINE*** : c'est la carabine à levier d'armement dont l'histoire remonte à l'épopée du Far West. Parmi les guerriers Sioux qui battirent la cavalerie de Custer à Little Big Horn, beaucoup étaient armés de ces fusils.

***444 MARLIN*** : c'est la carabine à levier d'armement qui est purement et simplement la plus puissante. Utilisée souvent pour la chasse au gros gibier.

***458 WINCHESTER MAGNUM*** : la plus grosse carabine de chasse américaine. La cartouche de sport qu'elle tire est la deuxième au monde en puissance, après la 460 Weatherby Magnum.

***460 WEATHERBY MAGNUM*** : un vrai fusil de chasse à l'éléphant, et le plus gros calibre dans les fusils Weatherby. Malheureusement, à l'instar de toute la gamme de cette marque, on le trouve que dans une poignée d'armureries.

***GARAND M1*** : ce fut le fusil réglementaire de l'armée des Etats-Unis pendant la seconde guerre mondiale et la guerre de Corée. Il s'est avéré fiable, solide et précis. Grâce à lui, le soldat américain moyen disposait de deux ou trois fois plus de puissance de feu que son adversaire allemand ou japonais. Après la guerre, l'usage de ce fusil s'est étendu au monde entier. On le fabrique encore, et les civils ne sont pas les seuls à en acheter : les National Guards s'en servent encore aux Etats-Unis, ainsi que les armées de diverses nations : Grèce, Philippines, Taïwan, Turquie, plusieurs pays Latino-Américains, etc. L'armée italienne emploie une version de ce fusil recalibrée pour tirer des cartouches standard NATO (en termes de jeu, identiques à la cartouche 30-06 Garand).

***MAUSER 98K*** : le fusil qui armait les Allemands pendant les deux guerres mondiales ; vendu dans le monde entier aux armées, aux forces paramilitaires, aux polices et aux civils. On en voit encore de nos jours, bien qu'il ne soit plus fabriqué. Il tire une cartouche de 8 mm.

## Les Fusils De Chasse

La plupart des fusils de chasse contemporains sont à pompe ou semi-automatiques. On considère que ceux qui figurent sur la table sont à pompe. Les fusils de chasse semi-automatiques coûtent environ 50 % plus cher que leurs équivalents à pompe, la capacité de leur magasin va jusqu'à 8, et ils s'enrayent sur un résultat de 99-00 en jet d'attaque (98*00 pour les armes de calibre 12).

## Les Fusils d'Assaut

Nous avons classé dans cette rubrique les fusils militaires de type moderne. Les prix donnés concernent les versions civiles semi-automatiques de ces armes. Pour certaines, ces versions n'existent pas ; dans ce cas, nous n'avons pas mentionné de prix.

***AK-47 ou AKM*** : le fusil militaire le plus connu des années 1960 et 70. Il tire des balles de 7,62 mm Soviet. Il est encore largement employé par les armées du Tiers Monde partout dans le monde. Les soldats de l'Europe de l'Est et les troupes soviétiques de seconde ligne en utilisent une version légèrement simplifiée : le AKM (en termes de jeu, le AKM est identique au AK-47).

AK-74 : le fusil soviétique moderne, qui tire une cartouche de 5,45 mm. Cette arme n'est pas en vente dans le commerce, et on n'en a pas encore utilisé en dehors de la Russie. Elle ne figure sur la table que pour le cas où les investigateurs se trouveraient mêlés à des troupes soviétiques de première ligne (ce qui est un Péché Mortel).

***BARRET MODELE 82*** : une arme énorme (plus de 15 kg, et de 1,5 m de long), conçue à l'origine comme une arme d'affût semi-automatique à l'usage de l'armée des Etats-Unis. Elle tire une cartouche colossale : le calibre 50 pour mitrailleuse Browning. On ne peut pas l'acheter sur le marché civil. Les investigateurs qui se laisserait tenter par un fusil d'une puissance aussi grotesque risquent surtout de se punir eux-mêmes en faisant l'acquisition de ce monstre. Il est équipé d'un bipode et d'une lunette incorporée. Pour des raisons évidentes, on ne peut pas tirer avec en position debout. Si un investigateur voulait utiliser rationnellement cette arme, il faudrait sans doute qu'il la monte sur pivot à bord d'une petite embarcation ou d'un véhicule tous terrains.

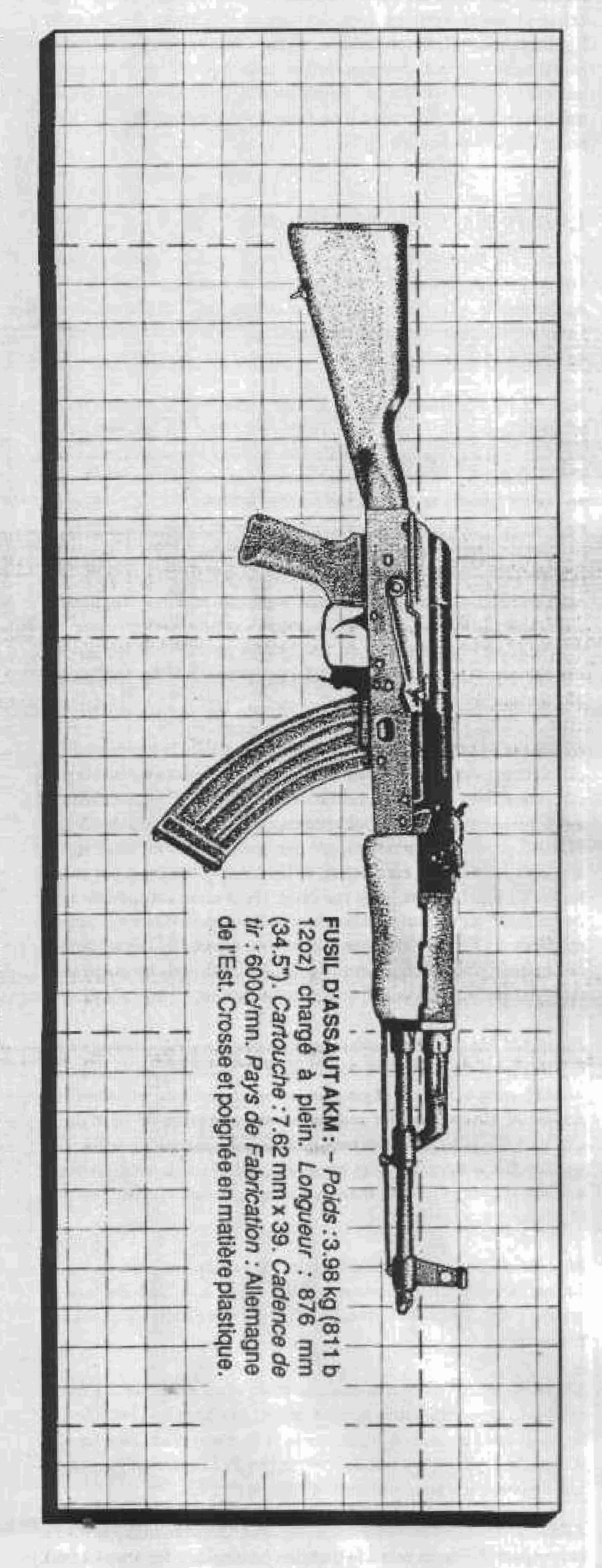
***ENFIELD IW*** : le fusil standard adopté récemment par l'armée britannique. Il semble être une arme assez bonne, qui tire une cartouche de 223. Mais il faut reconnaître qu'entre les mains d'un Royal Guard, il a un petit air anachronique...

***FN FAL, G-3*** : le FN est une arme belge ; c'est l'un des fusils de guerre les plus connus dans le monde. Il a été légèrement éclipsé par un modèle similaire, le G-3 Ouest-Allemand. Ces deux fusils tirent des cartouches 7.62 NATO. Que ce soit l'un ou l'autre, on trouve de ces fusils sur tous les continents, sous les drapeaux de 74 nations aussi diverses que l'Australie, le Bangladesh, le Mexique, la Norvège et la Zambie.

***GALIL*** : le fusil moderne israélien, qui s'inspire en gros du AK-47. Renommé car c'est l'un des rares fusils occidentaux qui a fait ses preuves sur le terrain. Il tire des cartouches 7.62 NATO, mais on trouve également une version en 223. Le modèle militaire du Galil a un chargeur de 35 cartouches.

***M16*** : le fusil d'assaut standard américain a reçu son baptême du feu au Vietnam. Sa cartouche, la 223 Remington, est passée à la cartouche standard NATO. Une version plus récente du M16, le M16A2, ne peut tirer que coup par coup ou par rafales de 3 coups. Pour simuler le contrôle accru ainsi procuré, augmentez la chance d'attaque de l'utilisateur de 20 points de pourcentage (au lieu des 15 théoriques) lorsqu'il tire par rafales.

***SIG 510, StGw 57*** : le StGw est le fusil réglementaire de l'armée suisse. Le SIG 510 a été conçu d'après lui, et en termes de jeu, il lui est identique, à l'exception de son calibre. Ces fusils ont été vendus au Chili et en Bolivie. Le SIG 510 tire la cartouche standard NATO (308 Winchester), mais le StGw tire une balle de 7.5 mm fabriquée exclusivement en Suisse.



**FUSIL D'ASSAUT AKM : –** *Poids* : 3.98 kg (8 lb 12oz) chargé à plein. *Longueur* : 876 mm (34.5"). *Cartouche* : 7.62 mm x 39. *Cadence de tir* : 600c/mn. *Pays de Fabrication* : Allemagne de l'Est. Crosse et poignée en matière plastique.

***FUSIL STEYR*** : c'est une arme autrichienne d'aspect insolite. Il en existe plusieurs versions avec des canons différents, conçus pour l'utilisation en pistolet mitrailleur, en carabine, en fusil, et même en mitrailleuse légère. La version fusil est la seule que l'on trouve sur le marché civil ; c'est elle qui figure dans la table. Son magasin est transparent : l'utilisateur sait d'un coup d'œil combien de balles il lui reste. Elle tire des balles de 223.

## Les Pistolets Mitrailleurs

***BERETTA Modèle 12*** : il est beau (pour un pistolet-mitrailleur). Utilisé par diverses armées en Afrique et en Amérique du Sud, c'est également le pistolet mitrailleur standard de l'armée italienne. Comme la plupart de ses homologues les plus récents, il tire une cartouche de 9 mm.

***HECKLER & KOCH MP5*** : un pistolet mitrailleur plus précis que la plupart des armes de cette sorte. Fortement utilisé par les forces anti-terroristes d'Allemagne Fédérale, on en voit également entre les mains d'autres unités de police européennes. Certains MP5 sont équipés d'un sélecteur de tir, qui permet de choisir leur tir : coup par coup ou rafale de 3 cartouches. Lorsqu'il tire en rafales de 3 coups, la chance de toucher de l'utilisateur est augmentée de 20 points de pourcentages, au lieu de 15 (comme dans le cas du M16A de l'armée américaine). Il tire des cartouches de 9 mm. On en trouve une version extrêmement réduite (330 mm seulement), conçue pour pouvoir être dissimulée dans une poche ou une boîte à gants. Cette version est identique à la version normale, sauf que son chargeur ne contient que 15 cartouches.

***INGRAM MAC-10*** : lorsque sa crosse est repliée, la longueur de ce pistolet compact et robuste se réduit à 280 mm. Dans sa version la plus commune, il tire des cartouches de 9 mm Parabellum, mais il existe un autre modèle tirant du 45 Colt automatique. Les pistolets de 45 font 1D10+2 points de dommages, ont une portée de 18 m, un chargeur d'une capacité de 30 cartouches, et ne tirent qu'un coup par round lorsqu'ils fonctionnent coup par coup. Ce pistolet est spécialement conçu pour recevoir un type de silencieux non conventionnel (appelé modérateur), qui ne réduit pas la portée du projectile. Les silencieux ordinaires s'adaptent également sur le MAC-10, mais un modérateur de MAC ne peut être utilisé sur un autre pistolet.

***INGRAM MAC-11*** : il ressemble beaucoup au MAC-10, mais il est encore plus petit. Il tire des cartouches de 38 automatique, sa longueur est inférieure à 229 cm, et on peut le transporter dans un grand étui d'aisselle. On trouve pour cette arme des chargeurs de 16 et de 32 cartouches (ceux de 32 n'entrent pas dans le holster d'aisselle). Une version civile coup par coup est disponible. Il existe un silencieux, comme pour le MAC-10, mais son usage est naturellement interdit légalement aux civils.

***MADSEN*** : un pistolet mitrailleur danois qui tire une balle de 9 mm. Exporté en masse en Amérique Latine et en Asie du Sud-Est dans les années 1950. Simple et fiable, il ne tire que par rafales - pas au coup par coup.

***SKORPION*** : ce pistolet mitrailleur tchèque est distribué aux forces militaires et paramilitaires de diverses nations liées à l'Union Soviétique. Il est très petit et léger, on peut le transporter dans un étui d'aisselle. Le Skorpion tire des cartouches de 32 automatique, ce qui n'est pas courant pour une arme d'Europe de l'Est.

***STERLING*** : le pistolet mitrailleur réglementaire britannique. Fiable et compact (fidèle en cela à la tradition britannique des armes à feu), il tire des cartouches de 9 mm. Ce pistolet mitrailleur sert à plusieurs corps de police des Etats-Unis. Une version semi-automatique - un genre de pistolet à longue portée - est également fabriquée, à l'usage de la police.

***STERLING MP*** : une version miniature du Sterling standard, fabriquée à l'intention des commandos de police. Il tire également du 9 mm.

## Les Lance-Grenades

Le M79 «Blooper», par son aspect et son fonctionnement, ressemble assez à un énorme fusil de chasse anti-émeute à canon unique. Cet engin est utilisé par de nombreux pays. On doit le recharger après chaque coup, d'où sa piètre cadence de tir. La grenade explosive occasionne 3D6 points de dommages de base, avec un rayon de fumigènes de diverses couleurs et de cartouches traçantes. Lorsqu'on tire avec un Blooper, c'est la compétence en Lance-Grenade (chance de base 25 %) que l'on utilise. La chance de toucher de l'utilisateur est normalement doublée, car la cible n'est pas constituée par l'ennemi en soi, mais par le sol à proximité de ses pieds. Si l'utilisateur manque son coup, déterminez de manière aléatoire où atterrit le projectile (avec 1D6 mètres on aura une distance plausible), car la cible peut encore être blessée par l'explosion. Un défaut de fonctionnement indiquera que la grenade est défectueuse : soit elle ne part pas, soit elle n'explose pas lors de l'impact.

## Le Tir par Rafales

Les armes entièrement automatiques peuvent tirer par rafales ; la chance d'attaque augmente de 5 points de pourcentage pour chaque rafale tirée. Cependant, un attaquant ne peut pas accroître ainsi sa compétence au-delà du double de sa valeur. Faites un jet pour toutes les attaques contre une cible unique. S'il est réussi, un jet approprié déterminera combien de balles touchent effectivement leur but (par exemple : pour 8 coups tirés, jet en 1D8 pour définir le nombre de coups au but ; pour 3 coups tirés, jet en 1D3). Si le résultat du jet est un empalement, c'est seulement la première balle qui empale. Si l'attaque est menée contre des cibles multiples, l'utilisateur perd un tir par cible visée ; chaque cible doit alors faire l'objet d'un jet distinct.

Lorsqu'une arme tire par rafales, augmentez son défaut de fonctionnement de 3 points de pourcentage. Ainsi, un AK-47 qui tire par rafales s'enrayera sur un résultat de 95-00, alors qu'il ne le fait normalement que sur un jet de 98-00.

*EXEMPLE : le caporal Ho Chan est en faction quelque part au fin fond du Tibet. Un bruit étrange retentit dans une gorge, non loin de là, et sans crier gare, trois adeptes enragés l'attaquent. Avec un mouvement tournant de son AK-47, Ho vide son chargeur sur les agresseurs fanatiques. Son fusil a un chargeur de 30 cartouches, et il a une compétence en Fusil de 35 %. Il perd un tir pour chaque cible visée, puisqu'il tire sur plusieurs cibles à la fois. Au total il n'a que 27 coups. Il en dirige 20 sur l'adorateur qui a l'air le plus mauvais, et répartit aussi équitablement qu'il peut les 7 restants sur les deux autres : 4 coups pour le second et 3 pour le troisième. Il devrait en principe ajouter +100 % à sa chance de toucher le premier assaillant (puisque 20 coups x 5 = 100), mais il ne peut dépasser le double de sa compétence en Fusil, soit 70 %. Le résultat de son jet est 37 : touché! Il fait encore un jet de 1D20 pour déterminer le nombre d'impacts sur la cible. Résultat : 12. Le premier ennemi est liquidé.*

*Pour le second, Ho a 4 coups : il ajoute 20 % à sa compétence, ce qui lui donne au total 55 % de chances. Résultat de son jet : 14. Encore touché. Il jette ensuite 1 D4 pour définir combien de coups ont fait mouche : trois ont touché leur but. Cet adepte est lui aussi éliminé. Pour le dernier, Ho a encore 3 coups, ce qui ajoute 15 % à sa compétence. Un jet en D100 lui donne 94 : complètement raté. Son agresseur se rapproche, le corps à corps est imminent. Son chargeur est vide. Maintenant, c'est la baïonnette contre la lance...*


5.45 x 39 Soviet
7.62 x 39 Soviet
7.62 x 51 NATO
30.06 Springfield
460 Weatherby
.50 Browning
Tailles comparées de quelques Munitions
Echelle 1/1
Cartouche de chasse Calibre 12
.223 Armalite
.30 Carabine
.357 Magnum
.45 Automatique
9 mm Parabellum

## Les Compétences en Armes à Feu

Dans l'*Appel de Cthulhu*, il y a désormais cinq compétences en Armes à Feu contemporaines : arme de poing, fusil, fusil de chasse, mitrailleuse et pistolet mitrailleur. Les définitions ci-dessous doivent être considérées comme des règles officielles.

**ARME DE POING :** *(chance de base 20 %)* cette compétence sert pour tous les pistolets. On peut utiliser des pistolets mitrailleurs de taille extrêmement réduite (MAC-11, Mini-UZI, etc.) comme des pistolets, en tirant au coup par coup ; lorsque ce type d'arme est employé ainsi, la réussite du tir est déterminée sous la compétence en Arme de Poing de l'attaquant.

Les pistolets automatiques risquent toujours de s'enrayer, mais moins que dans les années 1920. Pour réparer, il faut 1D6 rounds de combat, et un jet réussi en Mécanique. L'utilisateur peut répéter ses essais jusqu'à la réussite, ou bien jusqu'à la destruction de l'arme (ce qui arrivera si le jet en Mécanique donne 96-00). «Destruction» voulant dire qu'à part amener l'engin chez un armurier, il n'existe aucun moyen immédiat de le faire fonctionner à nouveau.

Les valeurs qui figurent dans la colonne Tirs par Rounds de la table sont données pour des armes de bonne qualité. On fabrique des armes de poing légères et bon marché pour de gros calibres, dans les 357 Magnum, par exemple. Ces armes-là amènent au-dessous de la norme le nombre de tirs par round de l'utilisateur : en effet, leur recul est plus important que sur un pistolet de bonne qualité, et elles meurtrissent la main du tireur.

**FUSIL :** *(chance de base 10 %)* cette compétence permet à l'utilisateur de tirer avec n'importe quel type de fusil, qu'il soit à levier d'armement, à culasse mobile ou semi-automatique. C'est encore elle qu'il utilise s'il se sert d'un fusil d'assaut de type militaire pour tirer une rafale.

Lorsqu'un attaquant tire des balles pleines avec un fusil de chasse, on utilise sa compétence en Fusil, et non celle en Fusil de Chasse.

Pour un fusil, le nombre de tirs par round dépend partiellement de son calibre, mais surtout de son type de mécanisme. Les fusils à culasse mobile ont un nombre de tirs par round de 1/2 (un tir tous les deux rounds). Les fusils à levier d'armement, une cadence de 1. Les fusils semi-automatiques ont une cadence de 1 ou de 2, suivant leur calibre (les fusils de gros calibre ayant la cadence de tir la moins élevée). Les armes entièrement automatiques peuvent bien sûr tirer par rafales.

**FUSIL DE CHASSE :** *(chance de base 30 %)* cette compétence permet à l'utilisateur de tirer avec n'importe quel fusil à canon lisse, quel que soit son calibre. Avec une cartouche de chasse, on obtient un tir en gerbe : aussi, la chance de toucher de l'utilisateur ne diminue pas avec la portée ; par contre, les dommages subissent une réduction, puisque la vitesse des plombs diminue, ainsi que leur nombre à toucher la cible. En outre, si l'on tire sur des cibles éloignées de plus de 10 mètres, on peut en toucher plusieurs d'un seul coup. Toutes ces cibles doivent être écartées de moins d'un mètre les unes des autres. Entre 10 et 20 m, on peut toucher jusqu'à 1D3 cibles sur un seul jet d'attaque. Entre 20 et 50 m, jusqu'à 1D6. Il faut effectuer un jet de dommages distinct pour chaque cible touchée.

Beaucoup de fusils de chasse sont «chokés» (leur canon est rétréci, en général quelques centimètres avant la bouche), et d'ordinaire leur canon est long. Ces fusils-là ne peuvent pas tirer de balles pleines, mais ils sont efficaces sur une portée double de celle des fusils de chasse ordinaires.

On peut scier le canon d'un fusil de chasse à canon double (mais sur la plupart des modèles à pompe ou semi-automatiques c'est impossible). Jusqu'à une distance de 5 mètres, un fusil de chasse à canon scié inflige l'intégralité des dommages correspondant à son calibre ; entre 5 et 10 mètres, il n'en occasionne plus que le minimum. Au-delà de 10 mètres, il est inoffensif. Ainsi, un fusil de chasse de calibre de 12 à canon scié infligera 4D6 points de dommages jusqu'à 5 mètres, puis 1D6 jusqu'à 10.

Si un attaquant tire une balle pleine avec un fusil de chasse, vous utiliserez sa compétence en Fusil, et non celle en Fusil de Chasse. Pour une balle tirée avec un fusil de chasse à canon scié, vous utiliserez la compétence en Arme de Poing : la balle n'a que la moitié de sa portée normale.

Et si un fusil de chasse pouvait tirer par rafales ? Il en existe au moins un modèle à l'étude ... La puissance de feu d'une telle arme confond l'imagination, il y a de quoi en trembler d'avance...

Par hypothèse, tous les fusils de chasse décrits sur sur la table des armes à feu sont des modèles à pompe. A la différence de ceux que l'on utilisait dans les années 20, ils ne s'enrayent pas, même sur un jet de 00. Les fusils de chasse semi-automatiques s'enrayent sur un jet d'attaque de 00. Les investigateurs utilisant un fusil de chasse à canon double peuvent faire feu des deux canons simultanément. On ne fait alors qu'un seul jet d'attaque, mais s'il y a coup au but, la ou les victimes sont touchées par les deux charges à la fois. Voilà probablement l'attaque physique la plus dévastatrice que l'on puisse mener dans l'*Appel de Cthulhu*.

**MITRAILLEUSE :** *(chance de base 15%)* cette compétence intervient pour toute arme à feu montée sur un bipode ou un tripode, qu'elle tire coup par coup ou par rafales. Parmi les mitrailleuses modernes, beaucoup peuvent aussi bien tirer comme un fusil mitrailleur, sur un bipode, que comme une mitrailleuse lourde, sur un tripode. Si l'utilisateur tire avec un bipode, servez-vous de la compétence en Mitrailleuse s'il tire par rafales, et de la compétence en Fusil s'il tire au coup par coup. S'il tire avec un tripode, utilisez la compétence en Mitrailleuse.

**PISTOLET MITRAILLEUR :** *(chance de base 15%)* cette compétence entre en jeu lorsqu'on tire avec tous les pistolets mitrailleurs. Parmi eux, il en est cependant de si petits (le Skorpion, le Mac-11 et le Mini-UZI, essentiellement) que pour tirer au coup par coup avec ces armes, on utilise la compétence en Armes de Poing.

## L'Obtention d'Armes Automatiques

Les investigateurs seront peut-être tentés par les armes automatiques, ne fut-ce que pour leur effet assez spectaculaire lorsqu'on pose avec devant son miroir. Dans les années 20, on pouvait acheter des «tommy guns» (mitraillettes) chez Sears & Roebuck sans trop de mal, mais depuis cette époque les lois ont changé, et les armes de ce type ne sont plus aussi faciles à acquérir.

Aux Etats-Unis, les lois fédérales permettent aux collectionneurs la possession d'armes automatiques. Mais pour les obtenir, il faut suivre une procédure stricte.

***PREMIERE ETAPE :*** depuis plusieurs années à présent, la fabrication ou l'importation de toute nouvelle arme automatique à usage civil est interdite aux U.S.A. L'investigateur doit donc dénicher une arme automatique qui ait déjà été enregistrée antérieurement, et dont le propriétaire souhaite se débarrasser. C'est peut-être moins difficile qu'il n'y paraît, car les fournisseurs d'armes sont nombreux à posséder des armes qui soient dans ce cas, et ils sont prêts à tout moment à en vendre ou à en acheter. Cela étant, le choix de l'investigateur sera toujours restreint : il est rare que le fournisseur ait en vente plus de 5 ou 6 armes automatiques en même temps (si même il les a) ; quant aux particuliers, il est encore plus rare qu'ils souhaitent céder plus d'une arme à la fois.

***DEUXIEME ETAPE :*** dans l'hypothèse où l'investigateur a trouvé une arme automatique qui soit enregistrée et à vendre, il doit maintenant envoyer un formulaire et $200 au «Bureau of Alcohol, Tobacco, and Firearms» afin d'obtenir une licence de collectionneur.

***TROISIEME ETAPE :*** la demande déposée, l'investigateur doit patienter de 6 à 8 semaines pour savoir si elle est approuvée ou non. S'il a fait l'objet d'une condamnation pour quelque crime ou délit contraventionnel (violence ou infractions en rapport avec la drogue), le refus est automatique. Une licence peut également être refusée pour d'autres raisons : par exemple, un investigateur ayant effectué un séjour en asile psychiatrique a peu de chance de voir sa requête accordée.

***QUATRIEME ETAPE :*** même avec sa licence en poche, l'investigateur peut encore se voir interdire de posséder légalement une arme automatique : en effet, il doit se conformer aussi aux lois en vigueur dans l'Etat ou la ville où il se trouve. En général, elles sont bien plus rigoureuses que les lois fédérales. En Californie, par exemple, la possession d'armes automatiques est formellement interdite aux particuliers. (Cela dit, même en Californie, on peut mettre en œuvre une procédure d'appel particulière pour obtenir une dérogation. Mais la démarche est compliquée.)

***CINQUIEME ETAPE :*** quand l'investigateur parvient à remplir toutes les obligations administratives, il ne lui reste plus qu'à acheter l'arme - si elle est encore à vendre après tout ce temps. Légalement, il n'a pas le droit de sortir cette arme de chez lui, sauf pour se rendre à un stand de tir déclaré. L'arme ne doit pas être chargée, hormis à l'intérieur du domicile de l'investigateur ou sur le stand de tir. Suivant les réglementations locales, tirer chez soi avec son arme peut être illégal. Enfin, l'investigateur doit solliciter un permis spécial du gouvernement chaque fois qu'il souhaite sortir l'arme de l'Etat.

• On l'aurait deviné : les armes à feu entièrement automatiques sont extrêmement chères. Quelques ordres de prix : M-16 $1200 ; Uzi SMG usagé $650 ; Uzi SMG neuf $2000 ; fusil Galil $700 ; AK-47 $1500 ; MG 34 $2400 ; mitrailleuse M-60 $2300 à $4000 ; mitrailleuse Browning L-30 $2200 ; Sten SMG $150 à $8000 (suivant la qualité); Ingram MAC-11 $400.

## Les Armes Dissimulées et les Silencieux

***ARMES DISSIMULEES :*** le port légal d'une arme dissimulée est accordé avec une facilité déconcertante. L'investigateur doit avancer une raison valable pour avoir besoin d'une arme sur lui, et solliciter une licence auprès de sa section de police locale. Ce port d'arme est valable pour les autres villes, mais il doit l'obtenir dans celle où il réside.

D'ordinaire, la police ne délivre pas de port d'arme dissimulée à une personne inconnue de ses services, et encore moins bien sûr à un criminel ou à un suspect. En dehors de cela, chaque section de police a ses habitudes, et la proportion réelle de permis délivrés varie considérablement d'une ville à l'autre. Onze kilomètres seulement séparent Oakland de San Francisco, et la population d'Oakland ne représente que la moitié de celle de sa voisine. Pourtant, pendant que San Francisco délivrait moins d'une demi-douzaine de ports d'arme dissimulée, Oakland en délivrait plusieurs centaines...

Du point de vue pratique, il est bien rare qu'une arme dissimulée soit plus utile qu'une arme en vue (portée sur la hanche, par exemple).

***SILENCIEUX :*** les silencieux sont interdits par la loi. On doit donc se les procurer au marché noir, ou se les fabriquer à la maison. Il est instructif de constater en effet qu'on peut acheter des silencieux en kit, à monter chez soi. En vertu d'arcanes constitutionnels étonnants, ils sont tolérés par la loi en de nombreux endroits des Etats-Unis, en dépit du fait qu'il est illégal d'en faire des silencieux et de s'en servir...

Les silencieux sont de longs tubes épais que l'on fixe sur la bouche des armes à feu. Ils ne font qu'étouffer le bruit de la déflagration. Le principe de fonctionnement est une série de chicanes servant à la fois à ralentir la balle et à étouffer le bruit du coup de feu. Au fur et à mesure qu'on utilise le silencieux, ces chicanes s'affaiblissent et se détruisent, et le fusil devient de plus en plus bruyant. L'engin est inutile au bout d'une centaine de coups environ (moins si l'on utilise des cartouches puissantes, comme la 9 mm parabellum ou le 45 ACP). On doit alors le dévisser et le remplacer.

Les silencieux réduisent de moitié la portée d'une arme. Un 38 automatique muni d'un silencieux, par exemple, n'a qu'une portée de base de 7 m.

On ne peut pas adapter un silencieux sur toutes les armes. C'est impossible, par exemple, sur la plupart des revolvers et des armes automatiques. Normalement, le canon de l'arme doit être préparé de façon particulière, bien qu'il en existe quelques-unes (le Ingram MAC-11, notamment) dont le canon ait un filetage d'origine spécialement destiné à cette utilisation.

Les silencieux n'agissent que sur les munitions relativement peu puissantes. Par exemple, un silencieux ne serait pas seulement ridicule sur un fusil M-16 : son fonctionnement serait impossible. De nombreux pistolets mitrailleurs modernes comportent des options avec silencieux pour les opérations clandestines. Certains tirent même des balles spécialement conçues pour fonctionner avec ces dispositifs.

On ne peut pas ranger une arme munie d'un silencieux dans un holster. La longueur de ces appareils pouvant aller jusqu'à 25 cm, on les transporte séparément en temps normal, et on les visse sur le canon au moment de tirer.

Le prix courant au marché noir pour un silencieux (pour autant qu'on puisse en trouver un) est d'environ $200. Un kit à monter soi-même vaut à peu près $100, mais il faut réussir des jets de compétence en Mécanique et en Arme de Poing pour monter et adapter correctement le dispositif.

Les silencieux ne peuvent pas être montés sur les fusils de chasse. Cependant, il existe une cartouche de fusil de chasse particulièrement silencieuse, appelée «Teleshot». Les investigateurs opiniâtres parviendront peut-être à en dénicher quelques exemplaires. On peut légalement en posséder et en tirer ; elles ne sont fabriquées qu'en calibre 12, ont une portée de 10 mètres, et n'occasionnent que 1D8 points de dommages.

## Les Infractions à La Loi

Les investigateurs/joueurs seront peut-être tentés d'acquérir des armes illicites. S'ils se lancent dans ce genre d'entreprise, le gardien sera parfaitement en droit de leur faire des misères...

Jusqu'en 1980-81, un commerce modéré d'armes illicites s'opérait sur le territoire des Etats-Unis. Puis vinrent des mesures draconiennes : les petites filières de détournement d'armes en provenance des bases militaires furent jugulées : les vendeurs et même les acheteurs emprisonnés en masse. De nos jours, et quoiqu'en disent la télévision et le cinéma, il est pratiquement impossible de se procurer des armes automatiques illégales à l'intérieur des Etats-Unis.

Cette règle ne s'applique malheureusement pas aux Etats étrangers, ceux du Tiers Monde, en particulier... La police des Philippines, par exemple, estime à plus de 500 000 le nombre d'armes à feu illégales qui traînent sur leur territoire. Cela dit, l'achat de telles armes

n'est pas simple. Imaginez un peu les investigateurs essayant de passer d'énormes sommes en argent liquide aux criminels possédant des armes automatiques. Manoeuvre calamiteuse par excellence... Sans compter que l'introduction d'armes automatiques en contrebande aux Etats-Unis ne sera pas commode non plus.

Pour obtenir une arme automatique, un subterfuge consiste à acheter une version semi-automatique d'une arme militaire, puis de la transformer. Mais beaucoup de modèles civils dérivés de modèles militaires sont légèrement modifiés, afin de rendre difficile leur reconversion illégale en automatique.

Ainsi, la version civile du pistolet mitrailleur Uzi a un mécanisme de verrouillage de la culasse différent de la version militaire ; ce qui fait que l'arme surchauffe sévèrement lorsqu'on la transforme en automatique intégral. On trouve dans le commerce des kits de conversion spéciaux pour transformer en automatique une arme à feu semi-automatique, grâce à une lacune juridique comparable à celle qui permet la vente de silencieux en kit. Ces kits sont spécifiques à chaque type d'arme, et coûtent environ $75. Si vous possédez un pistolet mitrailleur semi-automatique Thompson, par exemple, c'est un kit de conversion pour pistolet mitrailleur Thompson qu'il vous faudra...

Pour convertir en automatique une arme semi-automatique, l'utilisateur doit réussir deux jets de compétence : un en Mécanique et un en Fusil. S'il utilise un kit de conversion adapté, ses chances de succès sont doublées lors de ces deux jets. Si les deux jets sont manqués, l'arme est endommagée (ainsi que le kit, le cas échéant); cependant, l'arme reste réparable par un armurier professionnel.

Aux Etats-Unis, il est extrêmement dangereux d'utiliser ou simplement de conserver une arme automatique illégale. Suivant le procédé qu'ils auront adopté pour obtenir leurs armes, les investigateurs pourront avoir à leurs trousses l'une ou l'autre des autorités suivantes : la CIA, le FBI, les fonctionnaires du Ministère des finances, la police, les services de renseignements militaires, et le «Bureau of Alcohol, Tobacco, and Firearms». Cette perspective qui donne déjà à réfléchir est encore assombrie lorsqu'on connaît la procédure standard des forces de l'ordre dans les cas où la présence d'armes automatiques est suspectée : comme il n'y a pas de temps à perdre, la police fait appel à des brigades d'intervention spéciales, le FBI à des tireurs d'élite en embuscade, etc...

Dans un pays étranger, utiliser une arme automatique peut s'avérer encore plus risqué, suivant la nation. Dans les pays troublés par les insurrections, la police comme les milices risquent fort de tirer les premiers, sans s'embarrasser de questions. Et comme c'est dans ces pays, en général, qu'il est le plus facile d'acquérir des armes illégales pour les investigateurs... Il se pourrait que les ennuis commencent très vite.

Ces lignes générales ne doivent pas être appliquées à la lettre lorsqu'il s'agit d'adeptes et de terroristes. Ces groupes vivent, travaillent et fonctionnent en dehors des lois. Ils ne sont pas gênés par les liens culturels ou personnels des investigateurs normaux. Quant aux documents personnels du genre permis de conduire ou carte de crédit, soit ils n'en ont pas, soit ils les fabriquent. Le caractère clandestin de leur existence brouille les pistes autour d'eux, les rendant bien plus difficiles à repérer, même avec des techniques modernes de traitement de données.

## Nouvelles Règles de Combat

***TIR AJUSTE :*** cette règle n'est utile qu'en association avec les règles optionnelles de localisation des blessures. Un investigateur peut avoir des raisons de viser l'ennemi en un point particulier - par exemple, tirer dans les jambes d'un adepte en fuite pour l'arrêter sans le tuer, afin de pouvoir l'interroger ensuite ; ou bien vouloir faire sauter la cervelle de l'ignoble Profond avant qu'il ne perpétue le sacrifice.

On peut procéder à un tir ajusté avec une arme de contact ou une arme de jet. Lors d'un tel tir, l'utilisateur ne mène qu'une attaque au cours du round, quel que soit le nombre de coups que son arme lui permette normalement. Il tire alors à la moitié de sa DEX (ce qui représente le temps supplémentaire qu'il lui faut pour une bonne visée). On effectue un jet d'attaque normal. Si le résultat est inférieur à la moitié de la chance de toucher normale de l'utilisateur, il a touché la cible à l'endroit choisi. Si le jet est supérieur à la moitié de sa compétence normale, mais reste inférieur ou égal à cette compétence normale, la cible est touchée en un point aléatoire. Mais ce point touché au hasard peut être l'endroit visé à l'origine, de sorte que la chance d'un investigateur de réussir un tir ajusté est meilleure qu'elle ne semble de prime abord. Un résultat supérieur à la compétence indique un tir manqué, bien sûr.

*CIBLES DE DIMENSIONS IMPORTANTES :* de façon générale, il est plus facile de toucher un éléphant qu'une souris. Lorsqu'un monstre a une TAI supérieure à 20, pour chaque dizaine ou fraction de dizaine excédente, ajoutez 5 points de pourcentage à la chance de base de toucher de l'attaquant. Soyons réalistes : Cthulhu est trop énorme pour qu'on imagine pouvoir le manquer ! (A moins que le tireur ne soit complètement dément...) Cette règle ne s'applique qu'aux armes à feu.

*EXEMPLE : Harvey Walters Jr braque son pistolet sur un gug. Sa chance de base avec cette arme est de 20%, et le gug a une TAI de 62. Cela représente 42 points de plus qu'une TAI de 20 ; en conséquence, Harvey Jr peut ajouter 25 points à sa chance de base de toucher, amenant ce pourcentage à 45%. Cela dit, le gug se tient à 30 mètres, et le pistolet de Junior n'a qu'une portée de 18 mètres ; aussi, ses chances sont réduites de moitié (en longue portée) et passent à 23%. Si par contre le gug s'était trouvé en position de tir à bout portant, la chance de Junior aurait doublée et serait passée à 90% : il aurait été certain de toucher. Pour ce qui est de blesser la créature, c'est une autre histoire...*

*TIR INSTINCTIF :* le nombre de tirs par round pour les diverses armes de l'*Appel de Cthulhu* est donné en prenant pour hypothèse que le tireur a quelque intention de toucher sa cible, et donc prend le temps de viser. Si un personnage désire seulement faire du bruit, il peut tirer 4 coups par round avec n'importe quel pistolet ou fusil semi-automatique, ou 3 coups par round avec n'importe quel fusil à levier d'armement ou à pompe, ou encore un coup par round avec n'importe quelle arme à culasse mobile. Cependant, sa chance de toucher avec l'un de ces coups est réduite à 20% ou moins de sa compétence normale, suivant la portée. Un impact sur la cible sera considéré comme un coup au but ordinaire, à moins que le résultat du jet soit 01-05, auquel cas il sera considéré comme un empalement. ■



*Revolver 357 Magnum*

# La Médecine Légale

La médecine et le droit
aux «trois époques» de l'Appel de Cthulhu :
potentialités d'investigation.

LA MEDECINE LEGALE est l'application de la science médicale à diverses questions de droit. Les premiers à la pratiquer furent les Grecs; en 500 av. J.C., ils établirent que seuls les médecins pouvaient témoigner sur les causes d'un décès, à l'exclusion des profanes. Depuis lors, on a eu recours à l'expertise médicale dans des décisions judiciaires, mais ce n'est qu'au 19ème siècle que les progrès de la médecine et de la technique ont rendu la médecine légale indispensable dans le domaine de l'instruction judiciaire, en particulier dans les cas de mort violente.

## La Première Epoque 1890 - 1900

Jack l'Eventreur et Sherlock Holmes enflammèrent à eux deux les imaginations du monde occidental. Les lecteurs dévoraient avec un égal enthousiasme les compte-rendus des vrais crimes (avec une prédilection pour les meurtres) et les romans policiers. Ils étaient particulièrement avides de connaître les astuces de détective ou les finesses de la médecine que la police avait mises en oeuvre pour piéger l'infâme coupable. Des médecins ordinaires, des armuriers ou des collectionneurs d'insectes devinrent des célébrités du jour au lendemain, parce que la police avait sollicité leur conseil pour contribuer à la résolution d'une affaire... La même chose pourrait arriver aux investigateurs de *l'Appel de Cthulhu*, s'ils venaient à être impliqués dans une enquête criminelle normale.

L'étude de la médecine légale s'instaura en 1890. Il n'existait pas de médecins légistes formellement attitrés, mais certains praticiens particulièrement versés dans l'anatomie s'étaient spécialisés dans l'autopsie. Un bon médecin de cette époque pouvait distinguer d'ordinaire si la mort était due à des causes naturelles, à un accident, à un suicide ou à un meurtre. Il était fréquent que des détails particuliers sur un décès soient déterminés des semaines, voire des mois après qu'il soit survenu. Les investigateurs peuvent ne pas se soucier des détails, mais il n'en ira certainement pas de même pour le gardien (sous le couvert des tribunaux du moment). Par exemple si une victime a succombé rapidement à des coups de couteau, l'accusé peut prétendre qu'il l'a poignardée en état de légitime défense. Mais si un médecin perspicace peut prouver qu'on a laissé la victime se vider de son sang jusqu'à ce que mort s'ensuive, le verdict d'homicide volontaire devient probable.

Lorsque le cadavre était encore frais (le décès remontant à un jour au plus), on pouvait souvent déterminer le moment de la mort à une ou deux heures près. S'il était plus ancien (une semaine, par exemple), sa datation ne pouvait être fixée qu'à un jour près. Il était possible de découvrir de nouveaux indices sur le corps. Dans le cas d'une strangulation, l'empreinte de la main de l'assassin pouvait l'avoir marqué, donnant au pathologiste une bonne idée de la taille du criminel. Il était éventuellement possible de dire aussi s'il s'agissait d'un droitier ou d'un gaucher. Si une lame ou une autre arme avait été utilisée, l'étude des blessures permettait au médecin de la décrire avec une assez grande précision. On découvrait parfois sur le cadavre des fragments provenant de l'assassin : cheveux, sang, peau, ou tissu, incrustés sous ses ongles, peut-être, ou serrés entre ses dents. Enfin, le corps (ou ses vêtements) pouvait porter des marques : des éraflures, par exemple, s'il avait été traîné ; c'étaient autant d'indications sur les actes de l'assassin (et donc sur ses intentions ) après le meurtre.

De fait, vers 1890, la médecine légale avait avancé aussi loin que la recherche scientifique à l'oeil nu le permettait. Pour aller plus avant, des progrès devaient s'accomplir en microscopie, en immunologie et en spectroscopie. Toutefois, la plupart des services de police n'avaient pas de médecin faisant partie de leur personnel ; ils devaient recourir aux conseils de praticiens privés.

Les coroners avaient rarement une formation médicale. Lorsque c'était le cas, leur formation allait plus dans le sens des soins à donner aux personnes vivantes que dans celui de la détermination des causes d'un décès. Dans les affaires d'homicide, leurs conclusions voyaient plutôt triompher l'ingéniosité que la science. Les coroners faisaient fréquemment appel aux médecins pour corroborer leur opinion, et se basaient sur les conseils de spécialistes en toxicologie, en entomologie, ou autres sciences mystérieuses.

A cette époque, les investigateurs/joueurs pouvaient s'introduire directement dans une affaire de meurtre, pour peu qu'ils possèdent des compétences affirmées en Botanique, Zoologie, Chimie, Soigner Empoisonnement (ce qui permet également d'identifier les poisons) ou Diagnostic. Des spirites, des phrénologistes et autres charlatans pouvaient également fournir une prestation remarquée : tout un vrai cirque, pour un gardien imaginatif...

Le système anthropométrique, méthode Victorienne établie pour constituer des archives judiciaires, fut introduit par Alphonse Bertillon en 1882. Ce système comprenait une description détaillée du criminel, écrite ou verbale : son apparence générale, ses manies gestuelles remarquables, ses cicatrices et autres traits distinctifs, ainsi de suite. On mesurait ensuite méticuleusement les parties du corps que l'on estimait fixes chez l'adulte : la longueur de certains doigts, les

dimensions de la mâchoire, le diamètre de la tête, etc. Enfin, on photographiait autant que possible le criminel devant un quadrillage ou une autre échelle de mesure, afin de confirmer les mesures consignées.

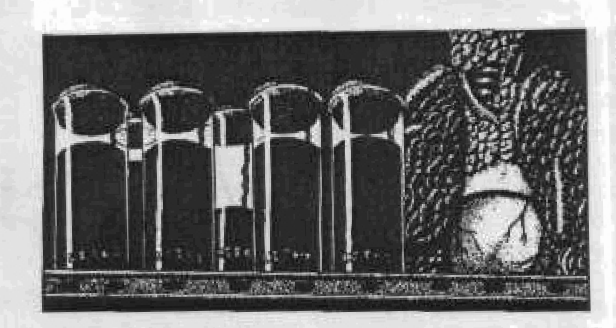
Malheureusement, ce triple système devait s'avérer peu maniable en 1891. Le nombre de variables à mesurer et de termes descriptifs était tel qu'il ne fallait pas moins de 30 dossiers distincts interdépendants et impérativement tenus à jour pour que le système soit efficace. Rares étaient les services de police à hauteur de la tâche... Il était également difficile de faire correspondre le criminel et son dossier : il fallait pour cela que le crime ait un témoin, et que ce dernier décrive le criminel avec une précision scientifique. Peu de victimes étaient en mesure, par exemple, de dire le diamètre de la tête de leur agresseur. Vers 1895, les services de police étaient à la recherche d'un système meilleur. Les photographies étalonnées, par contre, faisaient les preuves de leur utilité, et sont encore en vigueur de nos jours.

Il était d'usage que la police photographie la scène du crime, et tout particulièrement aux Etats-Unis. La qualité médiocre de certains de ces clichés laisse à penser que les agents étaient plus enthousiastes que compétents, surtout lorsqu'ils utilisaient un flash à poudre. Mais point n'était besoin de faire du grand art : une photographie, même mauvaise, pouvait clore le débat sur un point important, comme la localisation de l'arme par rapport au cadavre. Les services de police plus importants ne tardèrent pas à apprendre qu'il était payant d'avoir un photographe expert au nombre de leur personnel. Les départements plus modestes avaient la ressource de former leurs agents aux rudiments de la photographie correcte. Si les circonstances le permettaient, les services d'un photographe professionnel étaient éventuellement sollicités : une occasion rêvé pour les joueurs/investigateurs ayant des compétences affirmées en Photographie de s'immiscer dans une enquête.

On n'utilisait pas beaucoup les empreintes digitales dans les années 1890, bien que Juan Vetuchich ait introduit le premier enregistrement d'empreintes digitales en 1891. Selon son système, elles se divisaient en quatre classes : boucles internes, boucles externes, volutes et arcs. Les traits exceptionnels étaient répertoriés cas par cas. Là encore, le problème était de mettre en fiches, puis de trouver les empreintes. Pour identifier un criminel, il fallait comparer une série d'empreintes relevées sur le lieu du crime avec toutes celles qui étaient répertoriées dans la même classe. On pouvait effectuer cette opération en superposant des diapositives à l'aide de deux lanternes magiques, mais c'étaient le plus souvent des centaines d'hommes armés de loupes qui s'en chargeaient.

On ne le faisait pas d'ordinaire, sauf en dernier ressort. Il était plus facile de rafler tous les suspects et de relever leurs empreintes selon les besoins. «Tous les suspects» : l'acception était large. Pour une affaire de meurtre, par exemple, la rafle pouvait toucher les pickpockets, les prostituées, les malades mentaux, et les vagabonds ; mais aussi, toute personne ayant fait l'objet d'une arrestation antérieure pour possession illégale d'armes à feu, trouble de l'ordre public, ou simplement comportement suspect (les gardiens en prendront bonne note). Le plus souvent, ces rafles ne produisaient pas d'empreintes qui correspondaient. Mais si une coïncidence était mise en lumière, l'inculpation n'était pas loin. Vers le milieu de la décennie, dans chaque service de police important, les empreintes digitales faisaient partie intégrante du dossier d'un criminel.

Les groupes sanguins étaient inconnus dans les années 1890. Les médecins avaient recours au test à la benzidine, que l'on pouvait appliquer aux taches suspectes. Une réaction positive (caractérisée par une couleur bleu-vert) indiquait que la tache était du sang. On obtenait également une réaction positive avec quelques substances



*Le volume moyen du sang humain est de 5,5 litres*

autres que le sang, mais elles étaient suffisamment rares pour qu'on puisse les négliger dans la plupart des enquêtes. Le test n'exigeait qu'une quantité minuscule de sang ; il était même vérifiable sur du sang séché, pourvu qu'il ne soit pas ancien ou souillé. Vers 1895, on avait amélioré la sensibilité de ce test, et il ne donnait que peu de résultats erronés ; on l'utilisa même avec succès sur des taches de sang passées au blanchissage. Le test à la benzidine était facile à réaliser. Il est à la portée de tout investigateur doté d'une compétence en Chimie d'au moins 25%.

Lorsqu'on se trouvait en présence d'une quantité de sang plus importante, on pouvait le recueillir afin de le soumettre au test à la précipitine. Cette procédure, issue de la recherche en immunologie dans les années 1880, comprenait l'injection de sang humain et d'extraits sanguins à un lapin ou à un autre petit animal pendant un certain laps de temps. L'animal développait alors une réaction contre le sang humain. On prélevait un échantillon de sang de ce lapin, qu'on ajoutait à celui provenant de la tache suspecte. S'il s'agissait de sang humain, un précipité grisâtre se formait entre les deux substances en l'espace d'environ vingt minutes. Le test à la précipitine était plus précis, mais également plus limité. Il nécessitait plus de sang que le test à la benzidine, et il fallait qu'il soit très frais (dans l'autre cas il pouvait être sec). L'extrême limite se situait aux environs de quarante-huit heures ; un sang plus ancien ne pouvait être testé de manière fiable. De plus, le sang de certains singes donnait les mêmes réactions positives que le sang humain. Il est vrai que les singes ne figuraient que dans peu d'affaires de meurtre... Dans un tribunal, le test à la précipitine était considéré comme une preuve solide.

Les joueurs/investigateurs seront rarement en mesure de procéder au test à la précipitine : non qu'il soit difficile, mais parce qu'il nécessite du matériel stérile et des lapins préalablement injectés.

La balistique était une science limitée dans les années 1890. Un expert pouvait identifier le calibre d'une arme à feu d'après sa balle, et éventuellement nommer son fabricant. En se basant sur l'emplacement de la blessure marquant l'entrée du projectile et sur la présence ou l'absence de brûlures dues à la poudre, il pouvait souvent décrire les positions relatives de l'assassin et de la victime. Cependant, c'était d'ordinaire à un généraliste que revenait ce type de détermination : les experts en balistique étaient encore plus rares que les médecins légistes.

Les cheveux humains contribuèrent à quelques inculpations, mais ils étaient d'une utilité limitée dans les enquêtes. Le meilleur médecin ne pouvait guère affirmer qu'un cheveu était très semblable à un autre, qu'il avait une couleur et une longueur similaires. Devant un tribunal, des cheveux constituaient une preuve solide mais secondaire. Un des avantages du cheveu ou du poil, c'est qu'il adhère de manière tenace aux tissus de fibres naturelles comme la laine et le coton, et qu'il résiste souvent au nettoyage conventionnel.

Le fichage dentaire n'était pas fait de manière organisée, si même il en existait un. Les étiquettes de nettoyage étaient bien plus utiles pour identifier une victime, et parfois l'assassin.

## La Seconde Epoque : 1920 - 1930

Dans les années 1920, le médecin légiste avait encore bien des points communs avec son prédécesseur des années 1890. Il travaillait encore de longues heures au service d'un métier rebutant et difficile. Il était encore sous-payé. Mais il disposait d'instruments de travail plus performants. Des améliorations considérables avaient été apportées au microscope, qui permettait d'observer des détails plus nombreux et plus clairs. Le spectroscope, strictement expérimental dans les années 1890, permettait à présent d'identifier des marques de poudre ou des substances chimiques insolites. Les substances chimiques utilisées dans les tests étaient mieux raffinées, moins sujettes à des résultats erronés dus à des impuretés. Dans le doute, le médecin avait désormais la ressource de demander conseil à un pair de même formation : il ne pratiquait plus une science de manière isolée ; il avait des collègues, et probablement aussi des élèves

Il existait des médecins légistes indépendants et respectés (une profession qui conviendrait bien à un investigateur médecin).

La formation était également meilleure au sein de la police. Il était plus difficile de devenir officier de police, et encore plus de devenir détective. D'ordinaire, un détective métropolitain devait suivre une formation supplémentaire dans des domaines comme la psychologie, les techniques d'interrogation et de direction, la photographie et le secourisme. La police était également mieux armée, car dans de nombreux pays (y compris en Grande Bretagne et aux Etats-Unis) une vague de criminalité violente déferlait après la première guerre mondiale, comportement normal dans toute société consécutivement à une grande guerre.

Aux Etats-Unis, cette vague de criminalité fut aggravée par le banditisme organisé résultant de la Prohibition. Les criminels commencèrent à employer des armes à feu et des automobiles, et la police fut forcée d'en faire autant. La plupart des véhicules et des armes qu'elle employait était de puissants modèles provenant des surplus militaires, ce qui n'est guère étonnant, vu que les soldats furent nombreux à se reconvertir en officiers de police. La phrase : «Arrêtez, au nom de la Loi !» devint : «Arrêtez, ou je tire !».

En 1901, Edward Henry devint Haut Commissaire Adjoint du Scotland Yard's Criminal Investigation Department (police judiciaire). Sans perdre de temps, il introduisit un système de fichage des empreintes digitales qu'il avait mis sur pied en Inde, alors qu'il occupait la fonction d'Inspecteur Général de la Police. Son système était similaire à celui de Vetuchich, mais il en différait sur un point vital : dans la méthode de Henry, chaque empreinte digitale était décrite numériquement. C'est-à-dire qu'à chacun des quatre types d'empreintes correspondait un nombre. Un autre nombre indiquait combien de stries elle portait, un autre encore leur espacement, un autre encore le genre et l'emplacement des cicatrices ou autres traits particuliers, et ainsi de suite. En fin de compte, chaque empreinte était définie par une longue formule, et pouvait être fichée numériquement. Lorsqu'on relevait une empreinte digitale sur les lieux d'un crime, on pouvait rapidement en déterminer la formule, qu'on pouvait ensuite comparer avec des empreintes répertoriées ayant les mêmes caractéristiques numériques, ou s'en approchant. Ceci restreignait la recherche à une dizaine ou une quinzaine d'éléments sur plusieurs milliers de fiches.

Dès la première année, le fichage des empreintes digitales de Edward Henry permit d'identifier 1700 criminels, trois fois plus que ce qui était ressorti du système Bertillon en vigueur l'année précédente. Vers 1920, le système de Henry était utilisé dans le monde entier. Le système Bertillon était dépassé ; seules en subsistèrent les photographies étalonnées. La police relevait les empreintes de toute personne faisant l'objet d'une arrestation, même dans le cas de l'infraction la plus bénigne, au cas où ses empreintes ressortiraient ultérieurement... Les investigateurs qui se font arrêter (sans forcément être inculpés) pour une raison quelconque auraient mieux fait de faire attention : la police pourrait bien relever des empreintes digitales sur toutes ces pioches et tous ces fusils de chasse découverts dans le vieux cimetière...

Ce fut aussi en 1901 que Karl Landsteiner découvrit les quatre groupes sanguins fondamentaux : A, B, AB, et O. Les recherches de Landsteiner avaient pour objet de prévenir les réactions violentes lors des transfusions sanguines, mais les médecins légistes ne tardèrent pas à appliquer ses découvertes au domaine de la criminologie. A l'instar du test à la précipitine, les tests de détermination du groupe sanguin étaient basés sur la réaction d'un type de sang contre un autre. Le sang de groupe A réagissait contre celui du type B en formant un caillot, et vice versa. Le sang AB ne réagissait contre aucun autre type, mais tous les autres groupes réagissaient contre lui. Le groupe O réagissait contre tous les autres, mais n'occasionnait jamais de rejet. Une tache de sang devait être testée deux fois (pour les deux groupes A et B), et il valait mieux répéter les tests deux ou trois fois pour confirmer la détermination. Aussi, il fallait une grande quantité de sang. On ne connaissait que les quatres groupes sanguins dans les années 1920 ; le facteur Rh ne fut découvert qu'en 1940.

La photographie ne faisait que confirmer son utilité dans le travail de la police. Les détectives étaient mieux formés à l'utilisation d'un appareil photographique, et l'appareil en lui-même était plus léger, plus discret et plus fiable. En laboratoire, les photographes expérimentaient des techniques de développement destinées à extraire davantage d'informations d'un cliché. Accroître le contraste pour distinguer des détails flous, comme les plis ou les taches de sang sur un oreiller, par exemple ; ou bien agrandir une partie de la photographie pour révéler le détail d'un visage d'homme.

La photographie mettant en oeuvre les rayons X (la radiologie) et la lumière ultraviolette (fluoroscopie) vint compléter utilement la photographie en lumière visible ; des substances apparemment semblables reflétaient différemment des radiations d'une autre longueur d'onde. Par exemple, les détectives pouvaient se trouver confrontés à deux documents d'apparence identique : l'un authentique, l'autre une contrefaçon moderne. Un des papiers reflèterait avec éclat la lumière ultraviolette, et l'autre non. En outre, on pouvait avoir recours aux rayons X pour inspecter les paquets suspects ou les cadavres fragiles. La lumière ultraviolette révélait éventuellement la présence de taches séchées : sang, sperme, urine... Même du sang soigneusement nettoyé, indétectable avec tous les moyens normaux, devenait détectable sous la lumière ultraviolette.

Certains services de police employaient des appareils photographiques stéréoscopiques (en 3 D) qui avaient été utilisés au cours de la première guerre mondiale pour repérer avec précision les usines et autres installations. Ils furent parfois utiles en matière de criminologie : la triangulation binoculaire mettait un point final aux discussions sur la taille, la distance ou la localisation. Malheureusement, la photographie en 3 D eut toujours une histoire inégale, et la technique ne fut jamais utilisée à grande échelle.

De son côté, l'étude de la balistique progressait. Les seules marques laissées sur la cartouche par les mécanismes de chargement et les griffes d'extraction permettaient à un expert en ce domaine d'identifier un arme particulière. Si l'arme était ultérieurement découverte, on pouvait en outre tirer une cartouche avec : des similarités concluantes entre les deux cartouches pouvaient être montrées au tribunal. On savait faire la distinction entre les brûlures dues à la poudre lorsque l'arme avait fait feu à quelques centimètres de la victime, et les résidus de poudre qui se déposent dans le cas de portées allant jusqu'à 1,5 mètres. Il était parfois possible, en analysant la

poudre, de déterminer le fabricant. Les traces de rayure sur les balles n'étaient pas considérées comme significatives ; les seules marques distinctives étaient celles produites par une anomalie dans le canon d'une arme à feu.

Les échantillons du système pileux humain restaient un indice douteux. Dans quelques affaires, on découvrit sur le suspect des cheveux similaires à ceux de la victime, et sur la victime des cheveux semblables à ceux du suspect ; ce qui fut considéré comme une preuve extrêmement convaincante. Les poils pubiens étaient particulièrement compromettants.

Les fichages dentaires servirent occasionnellement à confirmer l'identité de certaines victimes, mais aucune ne fut identifiée sur cette seule base. La dentition ne fut jamais un moyen d'identification pour un assassin. Les styles d'étiquettes ou de marques de blanchisserie, par contre, restaient commodes pour identifier les victimes. Certains clients trouvant déplaisant d'avoir des numéros estampillant tous leurs vêtements, des blanchisseries se mirent à utiliser de l'encre invisible. Cette dernière se révélait sous une lumière ultraviolette.

Des travaux approfondis avaient été accomplis en graphologie dans les années 1920. Pour un expert, il était possible de déterminer si deux documents avaient été écrits par la même personne, même s'il s'agissait d'une écriture déguisée. Il savait également décrire l'éducation et les caractéristiques psychologiques de l'auteur des documents.

Les avis publics de recherches recueillaient toujours un certain succès, tout spécialement si une récompense était offerte. Les cinémas rendirent cette technique plus efficace encore. Au milieu des actualités ou des bandes annonces, les spectateurs voyaient passer une photographie de personne assassinée, accompagnée d'une demande de renseignements pour établir son identité. Une astuce infaillible pour les gardiens lorsqu'il veulent amener des investigateurs indolents à s'impliquer dans une enquête.

## L'Ere Moderne

La criminologie est, à présent, une science, pratiquée par des spécialistes. On ne trouve plus de détectives polyvalents de la vieille école que dans les petites communautés. Les services de police importants traitent séparément l'application des lois et l'instruction judiciaire.

Les officiers chargés du maintien de l'ordre débutent avec un entraînement de base : conduire des automobiles, utiliser des armes de poing, et se battre en corps à corps. Certains sont initiés à des spécialisations paramilitaires, comme le contrôle des foules, le tir d'élite, ou la désactivation des bombes. L'équipement spécial des forces de l'ordre peut comprendre des pistolets électriques, des fusils avec viseur au laser, des gaz lacrymogènes, ou des machines à rayons X portatives, suivant les moyens financiers du service de police concerné.

Les détectives commencent avec la même formation de base, mais poursuivent ensuite en apprenant les techniques d'interrogation des suspects, de recrutement d'informateurs, de déguisement pour opérer avec une couverture, ou de recueil d'indices pour le médecin légiste. Ils ont à leur disposition des détecteurs, des appareils de recherche à micro-ondes, des caméras à infrarouges, etc... Mais la plupart de ces centaines de gadgets mis à la disposition des détectives modernes conviennent mieux pour enquêter sur des délits en continu, comme le trafic de drogue, que pour instruire des affaires de meurtre.

Outre le maintien de l'ordre et l'instruction judiciaire, les services de police importants comprennent une branche administrative chargée des questions de droit et de la paperasserie, ainsi que des équipes techniques s'occupant des empreintes digitales, de la balistique et des autres travaux de laboratoire.

Le médecin légiste moderne est un spécialiste, et non un généraliste. Dans une grande ville, il peut y avoir plusieurs experts médicaux pratiquant uniquement l'exercice de la médecine légale. Ces experts sont souvent attachés aux services du Coroner. Il existe également des spécialistes en toxicologie légale, en chimie légale, en stomatologie légale et en sérologie légale. Ces derniers peuvent être des experts-conseils indépendants, peut-être même des investigateurs/joueurs... Il arrive en outre que la police consulte des praticiens dans des domaines voisins, comme la psychologie ou la radiologie.

Outre leur formation plus poussée, les médecins légistes disposent d'une technologie avancée et s'en servent couramment, de sorte que peu d'indices leur échappent. Le poison constitue un bon exemple. Dans les années vingt fleurissait toute une pépinière de chimistes et de toxicologistes de haut niveau, qui savaient détecter du poison dans n'importe quel cadavre s'ils en cherchaient. Mais ils n'entamaient de recherches que dans la mesure où la mort était survenue dans des circonstances suspectes. A l'heure actuelle, tous les examens post-mortem comprennent une analyse poussée du sang, et parfois même des organes, de sorte qu'on peut trouver du poison même lorsqu'on n'en soupçonnait pas. Les hôpitaux pratiquent également des analyses sanguines approfondies, si la victime survit assez longtemps pour en atteindre un.

La police rurale ne possède pas de vastes laboratoires ou de spécialistes en médecine légale, mais n'est pas pour autant privée de tels atouts. Les universités locales et les hôpitaux sont équipés d'excellents laboratoires, et il est relativement simple d'emballer les indices, y compris des cadavres entiers, dans de la neige carbonique et de les expédier pour analyse. Il y a là encore un moyen pour les investigateurs/joueurs d'entendre parler d'une affaire, dans la mesure où ils traînent volontiers dans les bibliothèques universitaires. Si aucune ambulance n'est disponible, il se peut même qu'on loue leurs services pour transporter les pièces à conviction !

Dans la plupart des pays, il existe une organisation nationale de lutte contre la criminalité qui entretient des laboratoires destinés à assister les forces locales. L'énorme Crime Laboratory du FBI en est un exemple. Les médecins appartenant à ces agences se rendent sur les lieux du crime avec tout le matériel possible. Ces agences nationales archivent également d'immenses fichiers d'empreintes digitales, organisés suivant les grandes lignes du système de Henry, mais avec de longues formules descriptives. Le tri étant effectué avec des ordinateurs, le temps de recherche n'a pas été accru de manière substantielle, bien que les empreintes soient à présent traitées par millions.

Les relevés d'empreintes digitales nationaux furent conçus pour ficher les délinquants fédéraux : meurtriers, kidnappeurs et traîtres à la nation. Mais la plupart des agences mettent joyeusement en fiche toutes les empreintes qui leur viennent sous la main. Outre les empreintes de criminels, figurent dans les fichiers nationaux celles des hommes d'Etat, du personnel militaire, et des personnes dont le travail relève de la haute sécurité. Des parents inquiets, souvent, livrent les empreintes de leurs enfants. Les désastres aériens ont amené de nombreux usagers à envoyer spontanément leurs propres empreintes. Ce corps de référence rend les empreintes digitales plus utiles que jamais dans l'instruction judiciaire.

Des centaines de victimes d'assassinats ainsi que leurs meurtriers ont été identifiés grâce à leurs empreintes digitales. Dans le cas de la victime, la tâche est aisée, car le médecin n'a pas à chercher les empreintes - elles sont déjà là, sur le cadavre. Il arrive parfois qu'il ait à les reconstruire lorsqu'elles sont endommagées par le feu ou la décomposition.

Parfois, il est possible d'identifier les empreintes d'un meurtrier bien qu'elles soient vieilles de plusieurs mois. Il faut pour cela qu'elles

n'aient pas été brouillées, et qu'elles soient à l'abri des éléments. Une méthode de relèvement d'empreintes anciennes consiste à appliquer de nombreuses couches minces d'une poudre adhésive très fine sur l'empreinte. La poudre se colle sur les corps gras de l'empreinte, et elle se reconstruit lentement. L'empreinte est alors saupoudrée d'une couche fluorescente, et on la photographie en lumière ultraviolette. Lorsque des conditions parfaites étaient réunies, la police a réussi à retrouver des empreintes qui avaient presque dix ans. Il est à noter que lorsque les empreintes sont aussi anciennes, il est impossible de les relever. On doit les photographier sur place. Les progrès de la photographie l'ont rendue indispensable en criminologie. Les films à haute résolution permettent des agrandissements à la taille d'un poster avec une perte de détails minime.

Les films ultra-sensibles permettent à présent de photographier avec des luminosités très basses, et sous bonne lumière, parviennent à fixer des images claires d'objets en déplacement à grande vitesse. Des appareils à fonctionnement simple, à la portée d'agents sans formation particulière, permettent de développer les clichés instantanément et automatiquement. On peut monter sur les appareils photographiques des dispositifs à infrarouges, des microscopes ou des téléobjectifs.

Les services de police les plus importants ont en permanence dans leur personnel un photographe professionnel, au fait des procédures et des besoins de la police. Les services de moindre importance forment au moins leurs agents à la manipulation du matériel photographique conventionnel. Les investigateurs/joueurs désireux de se procurer une photographie du cadavre devront se faire passer pour (ou être) des journalistes. Pour examiner un cadavre ou une pièce à conviction, outre la photographie en lumière visible, le médecin légiste a à sa disposition la lumière infrarouge, la lumière ultraviolette, les ultrasons, la neutronographie, et la radiographie. Il peut ainsi obtenir une image complète de l'anatomie de la victime avant même de planter son scalpel. Cela peut s'avérer précieux lorsque des problèmes de préservation se posent, en particulier lorsque le feu ou la décomposition ont rendu le cadavre fragile.

Les travaux de Karl Landsteiner sur les groupes sanguins ont été poursuivis, par lui-même et par d'autres, tout au long du siècle. Dans les années 1930, on connaissait six groupes sanguins. La découverte du facteur Rh en 1940 amena leur nombre à douze. Dans les décennies qui suivirent, on découvrit des dizaines de facteurs sanguins. Les plus utiles pour la pathologie sont les Sécrétions de Lewis (trois types), les facteurs MN/Ss (neuf types) et le facteur P (deux types). On s'est aperçu qu'il n'existait pas un, mais 38 facteurs Rh-Hr ; parmi eux, vingt-huit pouvaient être décelés par des réactions d'agglutination (coagulation) simples.

De fait, c'est littéralement par millions que les groupes sanguins possibles existent, mais la plupart des facteurs qui interviennent sont d'ordre génétique ou hormonal, et trop subtils et délicats pour être utiles dans le cadre d'instructions judiciaires. Même les quelques centaines de types sanguins décelables par de simples réactions d'agglutination n'ont d'utilité que pour la pathologie clinique. En effet, dans un hôpital, le médecin a tout loisir d'effectuer deux ou trois prélèvements de sang par jour - pendant un mois s'il le faut, et ce dans des conditions stériles parfaites. Le médecin légiste, quant à lui, est la plupart du temps obligé de se contenter des quatres groupes sanguins principaux. Le sang trop ancien (d'une semaine, par exemple) ne peut plus du tout faire l'objet d'une détermination de groupe ; cependant, à l'aide d'un spectroscope, il est possible de dire s'il s'agit de sang humain, et de détecter des drogues ou d'autres corps chimiques.

Découverte fort importante : on s'est aperçu que parmi tous les êtres humains, 75 % étaient sécréteurs ; autrement dit, que les substances chimiques indicatrices de leur groupe sanguin existent dans leur urine, leur sperme, leurs sécrétions vaginales, leur transpiration et leur salive. De sorte que si un meurtrier est un sécréteur, son type sanguin peut être déterminé par le seul examen d'un mouchoir imprégné de sueur... Les analyses chimiques, cependant, réclament toujours une quantité substantielle de sang analysable ; en effet, il faut suffisamment d'une matière chimique donnée pour provoquer une réaction discernable. Lorsqu'on ne dispose que de très peu de sang, le microscope reste l'outil le plus utile. Il ne permet pas de déterminer le groupe sanguin, mais on peut détecter grâce à lui la présence de certaines maladies (comme la leucémie ou la malaria), de quelques drogues ou d'anomalies chimiques distinctes.

Lorsque le médecin sait ce qu'il recherche, il peut examiner du sang ou un tissu biologique avec un microscope électronique. Cet appareil met en œuvre un faisceau d'électrons pouvant produire des images à un niveau de résolution moléculaire. De cette façon, on peut photographier des métaux à l'état de traces, des toxines industrielles, des bactéries infectieuses, voire des virus. Il est cependant à remarquer que les investigateurs ont rarement ne fut-ce que l'occasion de voir un microscope électronique ; ne parlons pas d'en manipuler un. Ces appareils pèsent plusieurs tonnes, et une équipe permanente de techniciens leur est attachée. Les chercheurs s'inscrivent pour pouvoir s'en servir, de la même manière que les astronomes s'inscrivent pour utiliser un grand télescope à un moment donné.

La balistique est devenue une science exacte depuis l'invention du microscope comparateur, à la fin des années 1930. En reflétant l'image de deux balles dans une lentille optique, cet appareil permettait de les étalonner et de les photographier. Dès 1941, on découvrit que les marques de rayure étaient aussi individualisées que les empreintes digitales. Vers 1980, l'analyse chimique des résidus de poudre contenus dans une cartouche pouvaient déterminer non seulement le fabricant, mais en outre parfois le numéro de lot d'un projectile. De plus, les tests de détection de résidus de poudre ont été affinés au point qu'on peut relever des traces sur la peau du suspect jusqu'à une semaine de distance du coup de feu. Ce test est loin d'être infaillible ; de nombreux produits chimiques industriels amènent le même résultat positif que les résidus de poudre explosive, et ceux qui peuvent induire un résultat négatif ne sont pas moins nombreux. Cependant, cela reste un indice intéressant, même s'il n'est que relatif.

Les marques sur la cartouche permettent également à l'expert en balistique de détecter les armes de fabrication limitée ou d'origine particulière. Il sait faire aisément la distinction entre les différents types d'armes. Les criminels ont réagi à ces progrès en se débarrassant de leur artillerie après usage, ou en bricolant des armes maison dans le vain espoir qu'elles ne laisseront pas de signe compromettant (elles ne laissent pas de trace de rayure, mais la balle porte par contre des stries distinctives). Une stratégie favorite des criminels amateurs est d'aller chercher l'arsenal le plus exotique qu'ils puissent dénicher, dans l'idée que les gens de la balistique ne pourront jamais deviner de quoi il s'agit. C'est un raisonnement qui ne se vérifie que rarement : les grands laboratoires de criminologie nationaux ont des dossiers sur la quasi-totalité des armes qui existent.

Les fragments de système pileux constituent encore des indices. Ils ne sont toujours pas considérés comme irréfutables, dans la mesure où un cheveu ou un poil n'a pas le caractère individuel d'une empreinte digitale (pour autant que nous en sachions). Mais le chimiste légal peut souvent grâce à eux comparer les marques de shampooing, de colorant ou autre produit avec celles qu'utilise le suspect.

Une nouvelle exploitation prometteuse des cheveux ou des poils est ressortie de controverses récentes à propos de tests anti-drogue. Pour la plupart, ils consistent en une analyse de l'urine ou de sang du suspect pour une drogue donnée. Mais la plupart des narcotiques ne restent dans l'organisme que pendant quelques jours, au mieux pendant une semaine.

Le nouveau système de test consiste à prélever des échantillons du système pileux du suspect et à les couper en courtes sections. Chacune est testée individuellement. Tout ce que vous ingérez, ou presque, finit par échouer en infimes quantités dans votre pilosité. Plus important : ces substances y restent, formant une sorte de chronique, en somme, de ce que vous avez absorbé au cours des derniers mois. Comme les anneaux d'un arbre, chaque section de cheveu indique une période de temps pendant laquelle une drogue a été utilisée. Il est même possible, par des tests répétés, de déterminer si la consommation de drogue a été légère, moyenne ou forte. On a été parfois en mesure de montrer, par exemple, qu'un suspect a commencé par prendre de la cocaïne de manière occasionnelle, puis plus fréquemment, et qu'il a fini par y être sérieusement accroché pendant les six mois précédant le test. Jusqu'à présent, ce test n'a été appliqué que par les services de répression des drogues, et son utilisation reste controversée. Peut-être qu'un jour on l'utilisera communément pour détecter des poisons à action lente dans les cheveux de la victime. Nous savons par exemple que l'arsenic passe dans le système pileux et y reste des années durant après le décès.

Les fichiers dentaires ont servi à confirmer l'identité de milliers de victimes d'accident ou de meurtre. Des marques de morsure ont permis d'identifier des criminels ; ils sont nombreux à être fichés en stomatologie à l'occasion de soins effectués alors qu'ils sont en prison ou dans une institution psychiatrique. Les fichages dentaires ne sont pas parfaits : nous ne disposons pas de méthode pour décrire des dents similaires ou identiques, et une foi excessive en ces fichiers a produit de nombreuses erreurs d'identification. Mais en laissant de côté cet aspect systématique, les dents en elles-mêmes peuvent constituer des indices précieux. Leur état en dit beaucoup sur le régime de la victime ; on peut en déduire une bonne estimation de sa condition économique antérieure, et y voir éventuellement une indication de son ancien milieu de vie. La nature et la qualité des soins dentaires, ou leur absence, fournissent des informations allant dans le même sens. Du fait de l'évolution rapide des techniques de stomatologie, les soins dentaires peuvent aider à déterminer les limites dans le temps où un décès a pu se produite, dans le cas de squelettes très anciens. (Le mot «ancien» ne se rapportant cependant ici qu'à des décades, et non à des siècles).

Le nouvel outil le plus important pour la criminologie médicale, c'est l'ordinateur. L'informatique fait mieux qu'accélérer les recherches ; prenons par exemple les empreintes digitales : les fichiers en comportent des millions, chacune accompagnée d'une longue formule descriptive ; la recherche n'est possible que par ordinateur. On peut également l'utiliser comme auxiliaire d'enquête ; par exemple, il est possible de relier un ordinateur à une paire d'oscilloscopes pour comparer graphiquement deux voix, dans une affaire d'enlèvement.

L'ordinateur peut remplacer aussi deux vieilles techniques : le croquis de police et la reconstitution photographique. Tous deux servent à obtenir un portrait-robot du suspect d'après la description d'un témoin. Tous deux n'ont obtenu que de médiocres succès. Le problème de la reconstitution photographique, c'est que le témoin doit tenter de construire un visage unique à partir d'un catalogue de traits limités, en collant ce nez-là sur cette bouche-ci, et ainsi de suite. Les croquis permettent plus de variété, mais le résultat final reste un dessin, et de nombreuses personnes ont des problèmes pour établir la transition mentale entre un croquis et une image de la vie réelle ou une photographie.

Si l'on utilise le système de création d'images d'un ordinateur, un détective peut concrétiser la description d'un témoin et sculpter cette image à volonté, comme un croquis. On utilise ensuite des échantillons photographiques de peau, de cheveux, de cicatrices, d'ombres, etc. pour «colorier» l'image. Le résultat final est très proche d'une vraie photographie. De plus, si le témoin est en mesure de décrire aussi bien une vue de face qu'une vue de profil, on peut combiner les deux pour générer une vue de trois-quart du visage du suspect.

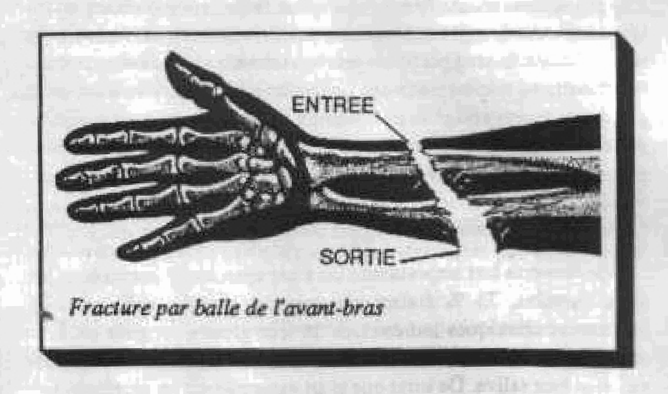
Des programmes sont à l'étude pour élaborer des images en trois dimensions que l'on puisse bouger ou tourner à volonté.

Dans le même ordre d'idée, les programmeurs de la police se servent des ordinateurs pour moderniser des photographies anciennes. On fournit à l'ordinateur la photographie d'un criminel connu, ainsi que les descriptions numériques de son âge à l'époque de la photo, du temps qui s'est écoulé depuis et quelques données sommaires sur la croissance de ses cheveux. L'ordinateur «vieillit» alors la photographie. Cette technique expérimentale a connu quelques succès. Le lecteur peut fort bien avoir vu sans le savoir dans son bureau de poste une de ces photographies générées par ordinateur...

Un jour, les ordinateurs faciliteront pour la police la reconstruction de visages endommagés ou décomposés d'après les os du crâne, et ce en trois dimensions. La technique de reconstruction osseuse fait parler d'elle depuis une dizaine d'années. L'idée de base est que le crâne de chaque personne est couvert de dizaines d'aspérités, de protubérances et de canaux distinctifs. Ce sont les points d'ancrage des muscles faciaux, ou leurs appuis. La taille et la forme de ces irrégularités est directement en rapport avec la taille et la forme des muscles qui forment le visage. Une personne suffisamment experte en sculpture et en anatomie peut sculpter une reconstitution d'argile et de latex passablement ressemblante. Mais malheureusement, peu de gens allient des talents en sculpture et en anatomie légale. On peut concevoir qu'un jour les ordinateurs contribueront à reconstruire un visege par examen poussé du crâne.

Avec ou sans ordinateur, la reconstitution d'après le squelette porte des fruits surprenants, lorsque l'affaire justifie le temps et les efforts qu'elle requiert. Une inculpation de meurtre au moins a été obtenue, dans une affaire où le seul indice sérieux était une portion de crâne.

En dépit de tous ces progrès, les affaires criminelles se résolvent encore de la même façon que dans les années 1890. Les méthodes de médecine légale les plus sophistiquées et les ordinateurs ne peuvent à eux seuls mener l'enquête policière ; ils ne font que répondre aux questions du détective et lui fournir une preuve confirmant ou infirmant ses présomptions. C'est encore et toujours un homme qui pose les questions, et c'est à un homme, et non à une machine, que revient le fin mot d'une affaire criminelle énigmatique. Il se pourrait qu'il en aille toujours ainsi...



*Fracture par balle de l'avant-bras*

## Le Coroner

La fonction de Coroner est une invention anglaise, mentionnée pour la première fois dans les Articles de l'Eyre (1194), mais probablement instituée antérieurement. Le Coroner enquêtait sur le décès, en particulier en cas de mort violente, au nom de la Couronne. Son rôle était de déterminer s'il s'agissait d'une affaire criminelle, et de veiller à la distribution des biens du défunt. Ceci pour s'assurer que les shérifs locaux n'assassinent pas les loyaux sujets du roi pour s'emparer de leur terre.

Il se trouva que cette fonction utile survécut au système féodal qui l'avait créée. Le Coroner's Act (1887) fut la redéfinition de la charge du coroner britannique afin de l'adapter aux besoins modernes, et a servi de modèle pour cette même charge aux Etats-Unis.

En théorie, le coroner a pour responsabilité de s'assurer du caractère naturel de tout décès survenant dans son comté ou district. En pratique, le coroner n'ouvre une instruction qu'en cas de mort soudaine ou suspecte. Ce qui inclut des faits aussi banals que les accidents de la route, les incendies, etc. Dans ces cas-là, le rapport du coroner sert essentiellement à déterminer les responsabilités. Le coroner procède également à une instruction pour toute mort pour laquelle un suicide ou un meurtre est suspecté. Si un médecin, pour une raison ou une autre, refuse de délivrer un certificat de décès, le coroner ouvre une enquête. Le décès d'une personne inconnue ou un décès survenant en prison sont également des cas d'intervention du coroner. Par certains aspects, l'enquête ressemble à un procès.

Un jury de douze civils (comportant éventuellement des investigateurs/joueurs) est constitué. Le coroner agit en qualité de juge, sauf qu'il est autorisé à informer le jury tant sur les questions de fait que sur les questions de droit. L'instruction doit se faire "super visum corporis", au vu du corps. A l'origine, on entendait par là que tout le jury devait assister à l'autopsie. Pour des profanes sans formation médicale, contempler une dissection était déplaisant et sans intérêt, et certains jurés refusèrent carrément la chose. Pour tenir compte de cela, l'England's Coroner's Amendment Act (1926) réinterprêta la loi : seul le coroner était obligé d'assister en personne à l'autopsie ; le jury n'était tenu de voir que les résultats, et non le cadavre en chair et en os.

Le témoignage est porté sous serment, et certaines règles des tribunaux (comme les lois sur le parjure) sont appliquées ; mais les procédures tendent à être informelles, dans la mesure où les droits civils d'un suspect sont rarement concernés. De fait, en temps normal, on ne se préoccupe pas des suspects lors de l'instruction. Son propos est de déterminer quand, comment et pourquoi le défunt a trouvé la mort : causes naturelles, maladie, accident, suicide ou meurtre. Le coroner est en droit d'indiquer un suspect, mais il le fait rarement. Si la police effectue une arrestation, le coroner ajourne l'instruction jusqu'à ce que le tribunal procède à une audition. L'autopsie pour sa part doit toujours être effectuée dès que possible.

Le Coroner's Amendment Act exigeait que le coroner soit un avocat, un conseiller juridique ou un médecin. Il en va généralement de même aux Etats-Unis. Il y a bien des coroners qui sont barbiers, ramasseurs de chiens ou charpentiers, mais pour la plupart, ce sont des avocats ou des médecins. Les fonctions spécifiques du coroner varient selon les districts. Dans les villes portuaires, par exemple, le coroner peut déterminer les responsabilités et la répartition des marchandises dans le cas d'un naufrage. Le London Fire Act (1888) stipule que les coroners londoniens ont un pouvoir de décision semblable lorsqu'il y a des décès dans un incendie. Dans la majeure partie des Etats-Unis, le coroner assume les fonctions du Chef de la Police si cet officier n'est pas en mesure de les assurer. En aucun cas, cependant, le coroner ne peut être affilié à l'accusation ou aux services de l'Attorney (procureur de la République). Dans tous les Etats, le coroner peut ordonner à son gré une autopsie, et charger le shériff de procéder à une exhumation.

On ne trouve cette fonction de Coroner que dans les pays anglophones, et pas dans tous. En Ecosse, elle existe sous le titre de «Procurator Fiscal». En Allemagne, ses attributions sont divisées : un administrateur légal s'occupe des questions de droit, et un médecin couvre les questions médicales. En France, un jury de douze experts médicaux et juridiques est constitué chaque année. Ce qui revient en fait à un comité de douze coroners opérant chacun dans son domaine.

Aux Etats-Unis, cette charge a toujours posé des problèmes. On a pu même accuser des coroners de corruption, d'apathie, d'incompétence ou d'ignorance du droit. Le problème majeur étant que souvent, ils n'ont pas de formation médicale - ils se contentent de faire appel à des experts médicaux s'ils sentent que la situation l'exige. Ce qui implique bien sûr que parfois le coroner ne voit pas des indices qui seraient suspects pour tout praticien qualifié.

Dans certains Etats, on a aboli cet office, au profit de la fonction de «Chief Medical Examiner». Comme son nom l'indique, il s'agit d'un inspecteur responsable strictement de l'instruction médicale des causes de décès. Ailleurs, la fonction de Coroner existe sous diverses formes ; certains Etats ont l'équivalent d'un Chief Medical Examiner, mais cela s'appelle toujours un coroner. Dans d'autres, le coroner doit être un médecin qualifié, et faire preuve de connaissances en matière de droit courant. Dans d'autres encore, le candidat doit à peine déclarer qu'il n'est pas un repris de justice. Enfin, certains comtés élisent leurs coroners, alors que d'autres les nomment.

Les gardiens ont toute liberté de créer des coroners non-joueurs. Dans le doute sur leurs attributions, optez pour les compétences médicales ; cela semble en effet la tendance...

Cela étant, les gardiens ne doivent pas opérer de confusion entre le coroner et le médecin légiste. Parfois, les deux sont représentés par la même personne, mais en général, le coroner est un officier civil qui a des connaissances en médecine, alors que le médecin légiste est un praticien qui s'est spécialisé sur les questions de droit.

## Quelques Eléments de Documentation

Un être humain adulte pesant environ 70 kg contient à peu près cinq litres de sang. Les cadavres ne saignent pas ; dès que le coeur cesse de battre, il se produit un phénomène de drainage, et le sang s'accumule dans les parties du corps les plus basses. Au bout d'une heure ou deux il commence à coaguler, et la peau se décolore. (C'est grâce à ces données que les médecins légistes peuvent dire si un corps a été déplacé.) On appelle cette décoloration lividité post-mortem. On ne doit pas la confondre avec celle occasionnée lors d'une contusion. Une contusion peut survenir avant ou après la mort. La distinction peut être faite en incisant la peau. Si le sang s'est répandu à partir de vaisseaux sanguins écrasés, il s'agit d'une contusion. La quantité de sang qui s'est échappée indique au médecin combien de temps avant ou après la mort la meurtrissure a été infligée.

La température normale d'une personne vivante est de 37°C. Il faut environ vingt-quatre heures pour qu'un cadavre se refroidisse à la température ambiante. Un temps froid accélère le refroidissement; la graisse et les vêtements le ralentissent. Pour la vitesse de refroidissement, prendre un degré par heure est une bonne méthode, quoique empirique. Immédiatement après la mort, le corps devient très mou et relâché. La rigidité cadavérique s'installe ensuite, et peut aussi bien intervenir en quinze minutes que 14 heures après la mort. D'ordinaire, elle s'instaure en cinq ou six heures. Elle affecte d'abord les parties supérieures du corps, et il lui faut environ six heures pour gagner l'ensemble du cadavre. Elle commence à disparaître au bout de 30 heures environ, en quittant également en premier lieu les parties supérieures du corps. Elle est généralement partie au bout de 36-40 heures.

On confond souvent rigidité cadavérique et spasme cadavérique. Ce dernier est un raidissement immédiat du corps, dû à une grande tension au moment de la mort. C'est ainsi que le suicidé étreint son arme au-delà du trépas ; pour un meurtrier, il est impossible de simuler cela parfaitement. On observe également des spasmes cadavériques lorsqu'un choc grave est infligé au système nerveux : dans le cas d'une balle dans la tête, par exemple.

Dix minutes suffisent pour que les mouches puissent pondre sur un cadavre, et des vers peuvent éclore dans les 24 heures. Les oeufs sont déposés d'ordinaire en premier sur les parties humides du corps, sous les lèvres ou les paupières, par exemple. Dès que la température extérieure excède 4°5, des insectes d'une sorte ou d'une autre apparaissent toujours dans les 24 heures. Le corps commence à se décomposer en trois à cinq jours. Le processus est accéléré par la chaleur et l'humidité ; en climat tropical, la putréfaction peut survenir en un jour. En général, un cadavre pourrit complètement en cinq à neuf semaines. Le sang se décompose environ trois fois plus vite que le reste du corps. Les os, bien sûr, peuvent se conserver pendant des décennies. Dans les climats très secs, il arrive que le cadavre se momifie.

Au bout d'une semaine environ, des gaz font enfler le corps. Dans les quelques jours qui suivent, ce gaz s'échappe lentement, et les tissus se décomposent en devenant gélatineux. Des boursouflures remplies de liquide ou de gaz se forment parfois sur la peau. Les membres relevés ou suspendus prennent une coloration foncée et se dessèchent en une semaine. La peau qui recouvre les organes abdominaux devient verdâtre. Dans certains cas, le corps entier devient phosphorescent.

Dans les cas de suicide, il semblerait que les femmes préfèrent les rasoirs, les ligatures et les poisons. Les hommes aiment mieux les couteaux et les armes à feu. Sur une entaille en travers du poignet ou de la gorge on remarque d'ordinaire de petites «marques d'hésitation». Lorsqu'une arme à feu est utilisée, le suicidé repousse en général ses vêtements, de sorte que le canon soit posé directement sur sa peau. Les femmes se tirent rarement une balle dans la face, à l'inverse des hommes.

Il est impossible de s'étrangler soi-même à mains nues. Celui qui veut se suicider doit se pendre avec une ligature, ou se droguer et s'appuyer contre un rebord, celui d'une table de salon, par exemple. La pendaison est une forme de meurtre extrêmement rare.

Les poisons ne sont pas aussi subtils qu'on l'imagine en général. La strychnine, par exemple, provoque des convulsions d'agonie pendant des heures, alternant avec des périodes de paralysie. Si le gardien effectue quelques recherches dans ce domaine, il sera récompensé par des récits d'empoisonnement aussi réalistes qu'horribles. Suivant l'époque, divers poisons ont été en vogue, souvent parce que l'empoisonneur pensait que la substance était indétectable. Dans les années 1890, les opiacés étaient populaires, particulièrement chez les suicidés. Dans les années 1920, c'était plutôt les raticides. Aujourd'hui, on utilise surtout les produits chimiques industriels. L'arsenic reste un favori, comme il l'a été à travers les décennies...

## Bibliographie

Black, Henry C. *Black's Law Dictionary*. 4ème éd. St. Paul : West Publishing, Inc., 1968

*Encyclopedia Britannica*. éd. 1962. Chapitres : «Sang, Humain», «Coroner», «Instruction Judiciaire», «Spectroscopie».

O'Hara, Charles E. *Fundamentals of Criminal Investigation*. 5ème édition. Springfield : Charles C. Thomas, 1980.

Runbelow, Donald. *The Complete Jack the Ripper*. Boston : The New York Graphic Society, 1975.

Simpson, Keith. *Forty Years of Murder*. Londres : Panther Books, 1984.

Tullet, Tom. *Murder Squad*. Londres : Granada Books, 1979. ■

## Le Matériel Médical d'Urgence

### par Jay Wiseman

*L'auteur est un ancien ambulancier. Pour les besoins du jeu, il a arrondi les données. Dans la réalité, les temps, les quantités et autres indications numériques diffèrent.*

A la fin du 20ème siècle, quelles sont les ressources dont les investigateurs de *l'Appel de Cthulhu* ont besoin en matière de premiers soins ? Lorsqu'ils appellent une ambulance, à quelle assistance peuvent-ils s'attendre ? Sur le terrain, quels seront le matériel et les compétences nécessaires ? Deux niveaux de connaissances sont envisagés, avec l'équipement correspondant. Dans les deux cas, les patients doivent rapidement parvenir à un hôpital, sous peine d'annuler les avantages du traitement d'urgence.

## Le Technicien en A.M.U.

La formation du technicien en aide médicale d'urgence (AMU) se déroule sur 200 heures environ. Grâce aux connaissances ainsi acquises, l'investigateur va pouvoir utiliser davantage de matériel. Le coût de la formation varie en fonction des estimations du gardien ; le prix total de l'équipement avoisine $1400.00.

***TROUSSE DE PANSEMENTS :*** 25 compresses de gaze de 10 x 10 cm ; 5 rouleaux de bandage de 8 cm ; une paire de ciseaux spéciaux pouvant couper aussi bien des vêtements que des sangles ou des bottes ; une trousse d'obstétrique. Cette trousse de pansements permet de couvrir cinq blessures mineures et deux graves, ainsi que de faire face à un accouchement sans complications. Coût : $100.00.

***TROUSSE DE DIAGNOSTIC DE BASE :*** un stéthoscope, un brassard de mesure de la tension artérielle (également utilisable comme garrot du bras) ; une lampe-stylo ; un thermomètre oral et un rectal ; un marteau à réflexes. L'utilisateur doit posséder une montre pour mesurer les rythmes respiratoires et cardiaques. Coût : $200.00.

***MATERIEL A OXYGENE :*** une bouteille d'oxygène (lourd tube d'environ 15 x 50 cm) avec réserves, pour une autonomie de 60 minutes d'oxygène. Cet équipement permet de pratiquer une respiration artificielle sur une victime qui ne respire plus. Quelqu'un doit cependant faire fonctionner en permanence le matériel. L'oxygène atténue tous les problèmes cardio-pulmonaires, ainsi que l'état de choc, le coma, les traumatismes et quelques poisons. Coût : $500.00.

Suite p. 128.

# Localisation des Blessures : Règles Optionnelles

Où l'on trouvera des résultats de dommages détaillés
pour des simulations plus réalistes des combats dans l'Appel de Cthulhu,
avec les localisations des blessures relatives
à la plupart des monstres du Mythe.

LES REGLES DE LOCALISATION DES BLESSURES SONT OPTIONNELLES. Toute décision concernant les localisations de blessures dans l'*Appel de Cthulhu* relève entièrement de l'arbitrage du gardien. Il est le seul à pouvoir juger si cela vaut la peine d'accroître le réalisme du jeu.

## Qu'est-ce que La Localisation des Blessures?

La plupart des coups assenés physiquement atteignent forcément un endroit du corps particulier. Pour faciliter sa détermination exacte, le jeu de rôle *Runequest* a divisé le corps humain en catégories de localisation, que l'on trouvera ici adaptées à l'*Appel de Cthulhu*.

Lorsqu'on utilise ces règles, le combattant qui a réussi son attaque jette un D20 pour déterminer la localisation des blessures dues à son coup. La table qui suit donne le résultat en D20 qu'il faut obtenir pour toucher une zone spécifique, avec une délimitation de cette zone pour les cibles humaines.

### TABLE DE LOCALISATION DES BLESSURES HUMAINES

| *1D20* | *localisation* | *description* |
|---|---|---|
| 01-03 | Jambe Droite | jambe droite de l'articulation de la hanche au pied |
| 04-06 | Jambe Gauche | jambe gauche de l'articulation de la hanche au pied |
| 07-10 | Abdomen | des hanches au dessous immédiat des côtes flottantes |
| 11-15 | Poitrine | des côtes flottantes au cou et aux épaules |
| 16-17 | Bras Droit | bras droit entier |
| 18-19 | Bras Gauche | bras gauche entier |
| 20 | Tête | tête et cou |

Une quantité donnée de points de vie locaux est allouée à chaque localisation de blessure. Ce nombre de points par localisation est fonction des points de vie d'ensemble de l'individu, comme il apparaît sur la table suivante. La somme des points alloués aux diverses localisations est toujours supérieure au nombre de points de vie d'ensemble du personnage.

Un personnage attaqué, blessé, empoisonné, etc. et qui perd tous ses points de vie d'ensemble est condamné. Aucune partie de son corps n'est complètement mutilée mais il meurt, d'hémorragie ou de traumatisme général, par exemple.

Lorsqu'un personnage est blessé, décomptez les points de dommages de ses caractéristiques, en n'oubliant pas que chaque point de dommages doit être soustrait deux fois : une fois au titre de la localisation de fait de ses blessures (points de vie locaux), et une autre encore en déduction de ses points de vie d'ensemble.

*EXEMPLE : Il y a deux sortes de points de vie : les points d'ensemble, et les points locaux. Un investigateur ayant 14 points de vie d'ensemble a respectivement 5 points de vie locaux dans son abdomen, sa tête, et chacune de ses jambes, 4 dans chacun de ses bras, et 6 dans sa poitrine. Le total de ses points locaux est 34. Mais s'il perd 14 points de vie d'ensemble, il meurt...*

Pour tout personnage humain, vous déterminerez le nombre exact de points de vie par localisation en appliquant les formules suivantes:

- nombre de points par jambe, pour l'abdomen et pour la tête : pour chacune des zones, 1/3 des points de vie d'ensemble ;
- nombre de points par bras : pour chacun, 1/4 des points de vie d'ensemble ;
- nombre de points pour la tête : 4/10 des points de vie d'ensemble.

Arrondissez toujours pour avoir des valeurs entières. Pour plus de commodité, vous trouverez ci-après les nombres effectifs de points locaux obtenus à partir de points de vie d'ensemble allant de 6 à 18.

### POINTS DE VIE LOCAUX POUR LES HUMAINS

| | - points de vie d'ensemble - | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| *localisation* | *6* | *7* | *8* | *9* | *10* |
| chaque jambe | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| abdomen | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| poitrine | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| chaque bras | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 |
| tête | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 |

| | - points de vie d'ensemble - | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| *localisation* | *11-12* | *13-15* | *16* | *17* | *18* |
| chaque jambe | 4 | 5 | 6 | 6 | 6 |
| abdomen | 4 | 5 | 6 | 6 | 6 |
| poitrine | 5 | 6 | 7 | 7 | 8 |
| chaque bras | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| tête | 4 | 5 | 6 | 6 | 6 |

## Les Effets des Dommages

Si une blessure occasionne des dommages égaux à la moitié ou plus des points de vie d'ensemble du moment d'un personnage, il faut vérifier s'il est en état de choc (voir «Les Chocs» en page 16 des règles de base de *l'Appel de Cthulhu)*. On considère qu'une localisation a été «mutilée» si ses points de vie tombent à 0 ou moins. Les effets généraux de la mutilation sont détaillés plus loin.

Un membre ne peut pas prendre de points de dommages en nombre supérieur au double des points de vie qui lui restent. Ainsi, une blessure de 7 points frappant une jambe de 3 points ne soustraira que 6 points au total des points de vie d'ensemble ; le point de dommage restant n'ayant pas d'effet. Un membre blessé du double du maximum de ses points de vie en seul coup est estropié ou amputé. Le victime saigne et perd les points de vie d'ensemble ; le point de dommage restant n'ayant pas d'effet. Un membre blessé du double du maximum de ses points de vie d'ensemble qui lui restaient à la raison d'un par round de combat, jusqu'à ce que l'hémorragie soit arrêtée par un jet réussi en Premiers Soins.

*BLESSURES AUX JAMBES :* les déplacements d'une victime blessée à la jambe sont diminués de moitié. S'il ne reste qu'un seul point de vie dans sa jambe, elle ne peut se déplacer qu'avec l'aide d'une autre personne. Lorsqu'une jambe est mutilée, elle ne sert plus à rien et l'investigateur doit tomber, sans rien faire de plus durant ce round. Pendant les rounds suivants, il peut tenter de combattre au sol ou de s'éloigner en rampant.

*BLESSURES A L'ABDOMEN :* lorsque le nombre de points de l'abdomen devient inférieur ou égal à 0, les deux jambes sont inutilisables et la victime doit tomber.

*BLESSURES A LA POITRINE :* lorsque le nombre de points de la poitrine devient inférieur ou égal à 0, l'investigateur tombe, en danger de mort car il perd son sang au rythme d'un point de vie par round de combat. L'hémorragie continue jusqu'à ce qu'un jet réussi en Premiers Soins l'arrête.

*BLESSURES AUX BRAS :* lorsqu'une victime est blessée au bras, diminuez de moitié le pourcentage de toute compétence nécessitant l'usage de son bras invalide. Si son bras est mutilé, il devient inutilisable et l'investigateur doit lâcher tout ce qu'il tenait de cette main-là.

*BLESSURES A LA TETE :* lorsqu'une victime voit le nombre de points de vie de sa tête devenir inférieur ou égal à 0, elle tombe, inconsciente.

*ATTAQUES A RAYON D'EFFET :* de nombreuses attaques de monstres ne frappent pas un point spécifique du corps par exemple, la Morsure des larves amorphes, l'attaque par Engloutissement des dholes, et le Souffle Dévastateur des polypes volants, ou bien les attaques menées par un monstre colossal (un coup de griffe de profond ne blesse que localement, alors que la même attaque venant de Cthulhu anéantit instantanément l'ensemble de la personne de la victime). Pour tous ces types d'attaque à rayon d'effet, les dommages occasionnés sont déduits des points de vie d'ensemble de la victime, mais pas de ses points de vie locaux. L'application de premiers soins est toujours indiquée.

Si une victime porte une protection corporelle lorsqu'elle est touchée par une attaque à rayon d'effet, il faut que son armure couvre l'intégralité de son corps pour être efficace. Et même dans ce cas, l'armure n'est d'aucun secours face à des monstres comme le shoggoth, qui aspire littéralement sa victime.

## Localisations des Blessures selon Les Types de Monstres

En temps normal, jetez 1D20 pour déterminer la localisation lorsqu'il y a attaque de monstre, exactement comme pour une attaque d'humain. Cependant, lorsqu'un combat en corps à corps s'engage, certains monstres sont tellement énormes qu'il devient quelque peu absurde de vouloir localiser les blessures. Si un investigateur taillade la patte d'une Larve Stellaire avec un sabre de cavalerie, ne vous fatiguez pas à faire un jet pour déterminer la localisation : l'investigateur touche la patte devant laquelle il se trouve...

Pour les créatures uniques, comme Cthulhu, Nyarlathotep, ou Y'Golonac, les nombres exacts de points de vie par localisation sont donnés.

Pour les races de créatures, comme les byakhee ou les profonds, c'est la fraction de points de vie par zone qui est donnée. Par exemple, pour un profond, la fraction des points de vie pour un membre inférieur est 1/3 ; par conséquent, un profond ayant 20 points de vie aura 20/3 = 7 dans chaque membre inférieur (toujours arrondir). Pour les créatures comme les vampires de feu qui n'ont qu'une seule et même localisation, c'est le mot «totalité» qui est noté.

Les créatures qui ont pour faculté normale de se régénérer le font pour chaque localisation séparément. Ainsi, un chthonien adulte régénérera 5 points de dommages à chaque round pour chaque zone blessée.

Une zone corporelle réduite à 0 point de vie est mutilée et ne peut plus fonctionner. Sauf mention contraire, les monstres ne souffrent pas des effets de choc ou d'hémorragie. Les tentacules, les griffes, les pattes antérieures et postérieures, les queues et les ailes sont considérées comme des membres ; et comme tels, ils ne peuvent pas prendre plus de dommages que le double de leurs points de vie locaux.

*BLESSURES AUX AILES :* toute blessure infligée à l'aile d'un monstre volant diminue de moitié sa vitesse de vol. Si une de ses ailes est mutilée, la créature est clouée au sol, ou si elle est en vol, elle doit planer pour atterrir. Si l'aile est estropiée ou amputée (ex : si les dommages égalent ou excèdent le double du maximum de ses points locaux), le monstre est précipité à terre.

### • ABHOTH

| *localisation* | *1D20* | *points de vie locaux* |
|---|---|---|
| Corps | 01-20 | 90 |

### • ANCIEN : voir CHOSE TRES ANCIENNE.

**• AUTRES DIEUX INFERIEURS :** parmi ces créatures, on trouve à peu près toutes les formes possibles. Le mieux sera que le gardien crée sa propre table de localisation des blessures en fonction de ses besoins, en s'inspirant éventuellement de l'une des tables figurant dans ce chapitre.

### • ATLACH-NACHA

| *localisation* | *1D20* | *points de vie locaux* |
|---|---|---|
| Patte Postérieure D. | 01 | 9 |
| Patte Postérieure G. | 02 | 9 |
| Patte Médiane Postérieure D. | 03 | 9 |
| Patte Médiane Postérieure G. | 04 | 9 |
| Abdomen | 05-11 | 20 |
| Patte Médiane Antérieure D. | 12 | 9 |
| Patte Médiane Antérieure G. | 13 | 9 |
| Patte antérieure D. | 14 | 9 |
| Patte Antérieure G. | 15 | 9 |
| Tête | 16-20 | 17 |

### • AZATHOTH

| *localisation* | *1D20* | *points de vie locaux* |
|---|---|---|
| Corps | 1-20 | 300 |

## • BETE LUNAIRE

| localisation | 1D20 | fraction des points de vie |
|---|---|---|
| Membre Inférieur D. | 01-03 | 1/3 |
| Membre Inférieur G. | 04-06 | 1/3 |
| Abdomen | 07-09 | 1/3 |
| Poitrine | 10-12 | 1/3 |
| Bras D. | 13-15 | 1/3 |
| Bras G. | 16-18 | 1/3 |
| Tête | 19-20 | 1/3 |

*NOTES : les bêtes lunaires peuvent modifier leurs points de vie par localisation de la même manière que les larves stellaires.*

## • BYAKHEE

| localisation | 1D20 | fraction des points de vie |
|---|---|---|
| Membre Inférieur D. | 01-02 | 1/3 |
| Membre Inférieur G. | 03-04 | 1/3 |
| Abdomen | 05-08 | 1/3 |
| Thorax | 09-13 | 2/5 |
| Aile D. | 14-15 | 1/4 |
| Aile G. | 16-17 | 1/4 |
| Serre D. | 18 | 1/4 |
| Serre G. | 19 | 1/4 |
| Tête | 20 | 1/3 |

## • CHIENS DE TINDALOS

| localisation | 1D20 | fraction des points de vie |
|---|---|---|
| Patte Postérieure D. | 01-02 | 1/4 |
| Patte Postérieure G. | 03-04 | 1/4 |
| Arrière-train | 05-09 | 2/5 |
| Avant-train | 10-14 | 2/5 |
| Patte Antérieure D. | 15-16 | 1/4 |
| Patte Antérieure G. | 17-18 | 1/4 |
| Tête | 19-20 | 1/3 |

*NOTES : lorsqu'un de ses membres est mutilé, le déplacement d'un chien de Tindalos est réduit de 5. Autrement dit, s'il perd l'usage de deux membres, il ne peut plus se déplacer autrement qu'en volant. La mutilation de l'arrière-train rend inutilisable les deux pattes postérieures, et celle de l'avant-train fait de même pour les deux pattes antérieures. La mutilation de sa tête rend cette créature incapable d'attaquer avec sa langue, mais ne l'incommode pas d'avantage.*

## • CHOSE TRES ANCIENNE

| localisation | 1D20 | fraction des points de vie |
|---|---|---|
| Membre Inférieur 1 | 01 | 1/4 |
| Membre Inférieur 2 | 02 | 1/4 |
| Membre Inférieur 3 | 03 | 1/4 |
| Membre Inférieur 4 | 04 | 1/4 |
| Membre Inférieur 5 | 05 | 1/4 |
| Thorax | 06-08 | 2/3 |
| Tentacule 1 | 09 | 1/4 |
| Tentacule 2 | 10 | 1/4 |
| Tentacule 3 | 11 | 1/4 |
| Tentacule 4 | 12 | 1/4 |
| Tentacule 5 | 13 | 1/4 |
| Aile 1 | 14 | 1/4 |
| Aile 2 | 15 | 1/4 |
| Aile 3 | 16 | 1/4 |
| Aile 4 | 17 | 1/4 |
| Aile 5 | 18 | 1/4 |
| Tête | 19-20 | 1/3 |

*NOTES : Chaque membre inférieur mutilé retire 1 point au déplacement de la créature, de sorte que si les cinq sont mutilés, elle ne peut que glisser à raison de 3 mètres par round. Chaque aile mutilée retire 1 point à sa vitesse de vol ou de nage. Mais lorsque toutes ses ailes sont inutilisables, ou qu'il ne lui en reste plus qu'une, elle ne peut plus voler. Une Chose Très Ancienne est neutralisée si sa tête ou son thorax sont mutilés.*

## • CHTHONIEN

| localisation | 1D20 | fraction des points de vie |
|---|---|---|
| Corps-partie postérieure | 01-04 | 1/3 |
| Corps-partie médiane | 05-08 | 2/5 |
| Corps-partie antérieure | 09-12 | 2/5 |
| Tentacule 1 | 13 | 1/5 |
| Tentacule 2 | 14 | 1/5 |
| Tentacule 3 | 15 | 1/5 |
| Tentacule 4 | 16 | 1/5 |
| Tentacule 5 | 17 | 1/5 |
| Tentacule 6 | 18 | 1/5 |
| Tentacule 7 | 19 | 1/5 |
| Tentacule 8 | 20 | 1/5 |

*NOTES : si la partie postérieure, médiane ou antérieure de son corps est mutilée, le chthonien ne peut pas s'enfouir ; sa vitesse de reptation est réduite de moitié jusqu'à ce que la partie endommagée soit régénérée. Si le nombre de points de vie de la partie antérieure ou médiane de la créature devient inférieur ou égal à 0, elle est neutralisée et ne peut mener aucune attaque tant qu'elle ne s'est pas régénérée. Les dommages occasionnés aux tentacules d'un chthonien ne comptent pas pour le total de points de vie d'ensemble de la créature. Cependant, mutiler un de ses tentacules revient à réduire d'une unité le nombre d'attaques par tentacule qu'elle peut mener par round. Par conséquent, si 2 tentacules ont été mutilés au cours d'un round donné, la créature ne dispose plus que de 1D8-2 tentacules pour se battre (pour plus de détails, cf. la description des Chthoniens en page 39 du livret de règles de base). Si un tentacule mutilé était occupé à absorber les fluides du corps d'une victime, il retombe en se détachant de celle-ci.*

## • CTHUGHA

| localisation | 1D20 | points de vie locaux |
|---|---|---|
| Corps | 01-20 | 130 |

## • CTHULHU

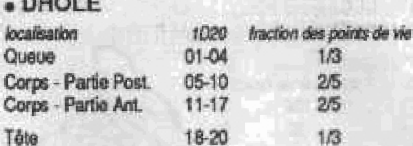
| localisation | 1D20 | points de vie locaux |
|---|---|---|
| Membre Inférieur D. | 01-02 | 54 |
| Membre Inférieur G. | 03-04 | 54 |
| Abdomen | 05-06 | 54 |
| Poitrine | 07-08 | 54 |
| Aile D. | 09-10 | 54 |
| Aile G. | 11-12 | 54 |
| Bras D. | 13-14 | 54 |
| Bras G. | 15-16 | 54 |
| Masse de Tentacules | 17-18 | 54 |
| Tête | 19-20 | 54 |

*NOTES : mêmes remarques que pour larve stellaire de Cthulhu.*

## • CYAEGHA

| localisation | 1D20 | points de vie locaux |
|---|---|---|
| Corps | 01-20 | 160 |

## • DHOLE



| localisation | 1D20 | fraction des points de vie |
|---|---|---|
| Queue | 01-04 | 1/3 |
| Corps - Partie Post. | 05-10 | 2/5 |
| Corps - Partie Ant. | 11-17 | 2/5 |
| Tête | 18-20 | 1/3 |



*NOTES : lorsque la queue d'un dhole est mutilée, sa vitesse est réduite de moitié. Si sa tête est mutilée, la créature ne peut plus tenter d'avaler sa proie ou de jeter sa répugnante bave, mais elle n'est pas neutralisée. Si le corps est mutilé dans sa partie postérieure ou antérieure, la créature ne peut ni ramper ni fouir, mais elle peut toujours attaquer.*

## • GHAST

| localisation | 1D20 | fraction des points de vie |
|---|---|---|
| Membre Inf. D. | 01-04 | 1/3 |
| Membre Inf. G. | 05-08 | 1/3 |
| Abdomen | 09-11 | 1/3 |
| Poitrine | 12-15 | 2/5 |
| Bras D. | 16-17 | 1/4 |
| Bras G. | 18-19 | 1/4 |
| Tête | 20 | 1/3 |

### • GHATANOTHOA

| localisation | 1D20 | points de vie locaux |
|---|---|---|
| Corps | 01-20 | 120 |

### • GNOPH-KEH

| localisation | 1D20 | fraction des points de vie |
|---|---|---|
| Patte Postérieure D. | 01-02 | 1/4 |
| Patte Postérieure G. | 03-04 | 1/4 |
| Arrière-train | 05-08 | 2/5 |
| Patte Médiane D. | 09 | 1/4 |
| Patte Médiane G. | 10 | 1/4 |
| Avant-train | 11-15 | 2/5 |
| Patte Antérieure D. | 16-17 | 1/4 |
| Patte Antérieure G. | 18-19 | 1/4 |
| Tête | 20 | 1/3 |

*NOTES : si l'arrière-train est mutilé, les deux pattes postérieures sont immobilisées et le gnoph-keh ne peut se dresser pour attaquer avec ses quatre griffes. Si le train-avant est mutilé, les deux pattes médianes sont immobilisées, ce qui empêche la créature d'attaquer avec ses deux pattes antérieures. Pour chaque patte immobilisée ou mutilée, le gnoh-keh perd 2 points de déplacement.*

**• GOULE :** Mêmes données que pour un humain.

### • GRANDE RACE DE YITH

| localisation | 1D20 | fraction des points de vie |
|---|---|---|
| Base | 01-04 | 1/3 |
| Corps | 05-12 | 2/3 |
| Pince D. | 13-14 | 1/3 |
| Pince G. | 15-16 | 1/3 |
| Tête à Organes Nutritionnels | 17-18 | 1/3 |
| Tête à Organes Sensoriels | 19-20 | 1/3 |

*NOTES : si la base est blessée, le déplacement de la créature est diminué de moitié. Si elle est mutilée, la créature est immobilisée. La mutilation de la tête portant les organes nutritionnels n'a pas d'effet immédiat en dehors de la perte de points de vie ; mais la mutilation de la tête portant les organes sensoriels rend la créature aveugle (sans la neutraliser : le cerveau de ceux de la Grande Race ne se trouve pas dans leur tête).*

### • GUG

| localisation | 1D20 | fraction des points de vie |
|---|---|---|
| Membre Inférieur D. | 01-03 | 1/3 |
| Membre Inférieur G. | 04-06 | 1/3 |
| Abdomen | 07-10 | 1/3 |
| Poitrine | 11-15 | 2/5 |
| Bras Inférieur D. | 16 | 1/4 |
| Bras Supérieur D. | 17 | 1/4 |
| Bras Inférieur G. | 18 | 1/4 |
| Bras Supérieur G. | 19 | 1/4 |
| Tête | 20 | 1/3 |

### • HASTUR

| localisation | 1D20 | points de vie locaux |
|---|---|---|
| Corps | 01-14 | 150 |
| Tentacule D. | 15-16 | 30 |
| Tentacule Central | 17-18 | 30 |
| Tentacule G. | 19-20 | 30 |

*NOTES : blesser un tentacule n'affecte pas les points de vie d'ensemble de Hastur. Si l'un de ses tentacules est mutilé, il peut en émettre un autre de remplacement à partir de son corps, en réduisant d'autant les points de vie de son corps.*

**• HABITANT DES SABLES :** Mêmes données que pour un humain.

### • HORREUR CHASSERESSE

| localisation | 1D20 | fraction des points de vie |
|---|---|---|
| Queue | 01-03 | 1/3 |
| Abdomen | 04-08 | 1/3 |
| Poitrine | 09-14 | 2/5 |
| Aile D. | 15-16 | 1/4 |
| Aile G. | 17-18 | 1/4 |
| Tête | 19-20 | 1/3 |

*NOTES : mutiler la queue ou l'abdomen de l'horreur chasseresse l'empêche d'attaquer avec sa queue. Mutiler sa poitrine ou une de ses ailes l'empêche de voler.*

### • ITHAQUA

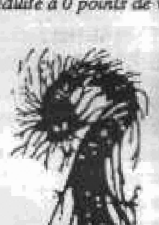
| localisation | 1D20 | points de vie locaux |
|---|---|---|
| Jambe D. | 01-02 | 42 |
| Jambe G. | 03-04 | 42 |
| Abdomen | 05-08 | 42 |
| Poitrine | 09-13 | 50 |
| Serre D. | 14-16 | 32 |
| Serre G. | 17-19 | 32 |
| Tête | 20 | 42 |

*NOTES : la table de localisation des blessures d'Ithaqua diffère légèrement de celle d'un humain : c'est parce qu'il n'a pas de pieds.*

### • LARVE STELLAIRE DE CTHULHU

| localisation | 1D20 | fraction des points de vie |
|---|---|---|
| Membre Inférieur D. | 01-02 | 1/3 |
| Membre Inférieur G. | 03-04 | 1/3 |
| Abdomen | 05-06 | 1/3 |
| Poitrine | 07-08 | 1/3 |
| Aile D. | 09-10 | 1/3 |
| Aile G. | 11-12 | 1/3 |
| Bras D. | 13-14 | 1/3 |
| Bras G. | 15-16 | 1/3 |
| Masse de Tentacules | 17-18 | 1/3 |
| Tête | 19-20 | 1/3 |

*NOTES : ces entités n'ont pas de forme fixe, et peuvent changer leurs proportions. Ne modifiez pas le résultat en 1D20 (à moins que vous ne vous sentiez particulièrement ambitieux). Les points de vie de la créature sont transférés selon son gré entre les diverses localisations. Ainsi, une larve stellaire ayant 75 points de vie (ce qui lui donne théoriquement 25 points pour chaque localisation) pourra déplacer 24 points d'un bras sur un membre inférieur, conférant à ce dernier 49 points et réduisant son bras à 1. Les points de vie pour une zone donnée ne peuvent s'accroître au-delà du nombre de points de vie d'ensemble de la créature. (La larve stellaire que nous avons prise comme exemple ne peut augmenter les points de vie de son membre inférieur au-delà de 75.) Une localisation peut être réduite à 0 points de vie ou moins, ce qui la neutralise.*

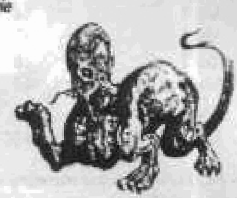


### • LARVE AMORPHE DE TSATHOGGUA

| localisation | 1D20 | points de vie locaux |
|---|---|---|
| Corps | 01-20 | totalité |

### • LLOIGOR

| localisation | 1D20 | fraction des points de vie |
|---|---|---|
| Queue | 01 | 1/4 |
| Patte Postérieure D. | 02-03 | 1/3 |
| Patte Postérieure G. | 04-05 | 1/3 |
| Arrière-train | 06-09 | 2/5 |
| Avant-train | 10-14 | 2/5 |
| Patte Antérieure D. | 15-16 | 1/3 |
| Patte Antérieure G. | 17-18 | 1/3 |
| Tête | 19-20 | 1/3 |



### • MAIGRE BETE DE LA NUIT

| localisation | 1D20 | fraction des points de vie |
|---|---|---|
| Membre Inférieur D. | 01-02 | 1/3 |
| Membre Inférieur G. | 03-04 | 1/3 |
| Abdomen | 05-08 | 1/3 |
| Poitrine | 09-13 | 2/5 |
| Aile D. | 14-15 | 1/4 |
| Aile G. | 16-17 | 1/4 |
| Bras D. | 18 | 1/4 |
| Bras G. | 19 | 1/4 |
| Tête | 20 | 1/3 |

### • MI-GO

| localisation | 1D20 | fraction des points de vie |
|---|---|---|
| Patte Postérieure D. | 01 | 1/4 |
| Patte Postérieure G. | 02 | 1/4 |
| Abdomen | 03-06 | 2/5 |
| Patte Médiane D. | 07 | 1/4 |
| Patte Médiane G. | 08 | 1/4 |
| Thorax | 09-12 | 2/5 |
| Aile D. | 13-14 | 1/3 |
| Aile G. | 15-16 | 1/3 |
| Patte Antérieure D. | 17 | 1/4 |
| Patte Antérieure G. | 18 | 1/4 |
| Tête | 19-20 | 1/3 |

*NOTES : les dommages infligés aux ailes ou aux pattes d'un mi-go ne comptent pas contre ses points de vie d'ensemble. Si l'une ou l'autre de ses pattes postérieures est mutilée, la créature ne peut plus se tenir en station verticale, et doit ramper sur ses pattes valides. S'il ne lui reste plus que 2 pattes valides ou moins, elle ne peut plus ramper du tout.*

### • NODENS

| localisation | 1D20 | points de vie locaux |
|---|---|---|
| Membre Inférieur D. | 01-03 | 10 |
| Membre Inférieur G. | 04-06 | 10 |
| Abdomen | 07-10 | 10 |
| Poitrine | 11-15 | 12 |
| Bras D. | 16-17 | 8 |
| Bras G. | 18-19 | 8 |
| Tête | 20 | 10 |

### • NYARLATHOTEP : L'Homme Noir



| localisation | 1D20 | points de vie locaux |
|---|---|---|
| Jambe D. | 01-03 | 5 |
| Jambe G. | 04-06 | 5 |
| Abdomen | 07-10 | 5 |
| Poitrine | 11-15 | 6 |
| Bras D. | 16-17 | 4 |
| Bras G. | 18-19 | 4 |
| Tête | 20 | 5 |

### • NYARLATHOTEP : Le Monstre Griffu

| localisation | 1D20 | points de vie locaux |
|---|---|---|
| Jambe D. | 01-02 | 24 |
| Jambe Centrale | 03-04 | 24 |
| Jambe G. | 05-06 | 24 |
| Corps | 07-11 | 35 |
| Serre D. | 12-14 | 24 |
| Serre G. | 15-17 | 24 |
| Tête | 18-20 | 28 |

*NOTES : cette entité possède un millier de formes différentes avec autant de tables de localisation des blessures... Celles qui précèdent ne sont que deux exemples de référence.*

### • NYOGTHA

| localisation | 1D20 | points de vie locaux |
|---|---|---|
| Corps | 01-20 | 60 |

### • PERE DAGON ou MERE HYDRA

| localisation | 1D20 | points de vie locaux |
|---|---|---|
| Membre Inférieur D. | 01-03 | 19 |
| Membre Inférieur G. | 04-06 | 19 |
| Abdomen | 07-10 | 19 |
| Poitrine | 11-15 | 22 |
| Bras D. | 16-17 | 14 |
| Bras G. | 18-19 | 14 |
| Tête | 20 | 19 |

*NOTES : pour chacun de leurs membres mutilés, la vitesse de nage de Père Dagon ou Mère Hydra est réduite de trois points.*

**• PEUPLE SERPENT** : Mêmes données que pour un humain.

### • POLYPE VOLANT

| localisation | 1D20 | points de vie locaux |
|---|---|---|
| Corps | 01-20 | totalité |

**• PROFOND** : Mêmes données que pour un humain. Pour chacun de ses membres mutilés, la vitesse de nage d'un profond est réduite de 3 points. Un profond ayant un seul membre valide nage à une vitesse de 1.

### • SERVITEUR DES AUTRES DIEUX



| localisation | 1D20 | fraction des points de vie |
|---|---|---|
| Tentacules | 01-08 | cas particulier |
| Corps | 09-17 | 1/2 |
| Tête | 18-20 | 1/3 |

*NOTES : les Serviteurs forment et absorbent des tentacules en permanence. Si l'un des tentacules de la créature reçoit une blessure, cela ralentit sa vitesse d'absorption. Aussi, pour un round donné, chaque coup porté à un tentacule qui occasionne des dommages à un Serviteur fait que le Serviteur attaque avec un tentacule de moins au round suivant. Par exemple, s'il a été touché une fois, il attaquera avec 2D3-1 tentacules lors du round suivant, au lieu de tous ses 2D3 tentacules. Traitez tout résultat inférieur à 1 comme un 0.*

### • SHANTAK

| localisation | 1D20 | fraction des points de vie |
|---|---|---|
| Patte D. | 01 | 1/4 |
| Patte G. | 02 | 1/4 |
| Abdomen | 03-06 | 1/3 |
| Poitrine | 07-11 | 2/5 |
| Aile D. | 12-15 | 1/3 |
| Aile G. | 16-19 | 1/3 |
| Tête | 20 | 1/3 |

### • SHOGGOTH

| localisation | 1D20 | points de vie locaux |
|---|---|---|
| Corps | 01-20 | totalité |

### • SHUB-NIGGURATH

| localisation | 1D20 | points de vie locaux |
|---|---|---|
| Corps | 01-20 | 145 |

### • SHUDDE M'ELL

| localisation | 1D20 | points de vie locaux |
|---|---|---|
| Corps-Partie Postérieure | 01-04 | 33 |
| Corps-Partie Médiane | 05-08 | 40 |
| Corps-Partie Antérieure | 09-12 | 40 |
| Tentacule 1 | 13 | 20 |
| Tentacule 2 | 14 | 20 |
| Tentacule 3 | 15 | 20 |
| Tentacule 4 | 16 | 20 |
| Tentacule 5 | 17 | 20 |
| Tentacule 6 | 18 | 20 |
| Tentacule 7 | 19 | 20 |
| Tentacule 8 | 20 | 20 |

*NOTES* : mêmes remarques que pour les chthoniens.

**• SOMBRE REJETON DE SHUB-NIGGURATH**

| localisation | 1D20 | fraction des points de vie |
|---|---|---|
| Pattes | 01-06 | 1/3 |
| Chaque Tronc | 07-16 | 2/3 |
| Tentacule 1 | 17 | 1/4 |
| Tentacule 2 | 18 | 1/4 |
| Tentacule 3 | 19 | 1/4 |
| Tentacule 4 | 20 | 1/4 |

*NOTES : un sombre rejeton type a 1D4+1 pattes. Divisez les points de vie correspondant à la localisation «Pattes» (01-06 sur la table concernée) aussi également que possible parmi le nombre de pattes résultant du jet de dé. Chaque fois qu'une patte est réduite à 0 points de vie, diminuez de 1 point la vitesse de la créature. Si le sombre rejeton n'a plus qu'une patte valide, sa vitesse est 1. Si toutes ses pattes sont mutilées, il est immobilisé. Si son tronc est réduit à 0 points de vie ou moins, l'horreur est neutralisée.*

**• TSATHOGGUA**

| localisation | 1D20 | points de vie locaux |
|---|---|---|
| Membre Inférieur D. | 01-03 | 25 |
| Membre Inférieur G. | 04-06 | 25 |
| Abdomen | 07-09 | 25 |
| Poitrine | 10-12 | 25 |
| Bras D. | 13-15 | 25 |
| Bras G. | 16-18 | 25 |
| Tête | 19-20 | 25 |

*NOTES : Tsathoggua peut déplacer ses points de vie entre les diverses localisations, comme la larve stellaire de Cthulhu. De plus, il peut se contracter pour former une seule masse sphérique, ce qui lui donne alors une localisation unique contenant tous ses points de vie.*

**• VAGABOND DIMENSIONNEL :** Mêmes données que pour un humain.

**• VAMPIRE DE FEU**

| localisation | 1D20 | points de vie locaux |
|---|---|---|
| Corps | 01-20 | totalité |

**• VAMPIRE STELLAIRE**

| localisation | 1D20 | fraction des points de vie |
|---|---|---|
| Serre Postérieure D. | 01-03 | 1/3 |
| Serre Postérieure G. | 04-06 | 1/3 |
| Arrière-train | 07-10 | 1/2 |
| Avant-train | 11-14 | 1/2 |
| Serre Antérieure D. | 15-17 | 1/3 |
| Serre Antérieure G. | 18-20 | 1/3 |

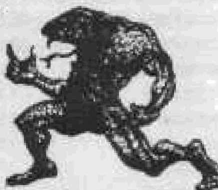


**• Y'GOLONAC**

| localisation | 1D20 | points de vie locaux |
|---|---|---|
| Membre Inférieur D. | 01-03 | 25 |
| Membre Inférieur G. | 04-06 | 25 |
| Abdomen | 07-11 | 30 |
| Poitrine | 12-16 | 30 |
| Bras D. | 17-18 | 19 |
| Bras G. | 19-20 | 19 |

**• YIG : Forme Humaine**

| localisation | 1D20 | points de vie locaux |
|---|---|---|
| Jambe D. | 01-03 | 24 |
| Jambe G. | 04-06 | 24 |
| Abdomen | 07-10 | 24 |
| Poitrine | 11-15 | 28 |
| Bras D. | 16-17 | 18 |
| Bras G. | 18-19 | 18 |
| Tête | 20 | 24 |



**• YIG : Forme Reptilienne**

| localisation | 1D20 | points de vie locaux |
|---|---|---|
| Queue | 01-06 | 24 |
| Corps | 07-14 | 28 |
| Tête | 15-20 | 24 |

**• YOG-SOTHOTH**

| localisation | 1D20 | points de vie locaux |
|---|---|---|
| Sphère | variable | variable |

*NOTES : Yog-Sothoth peut répartir ses 400 points de vie en autant de sphères qu'il le désire. Chacune peut faire l'objet d'une attaque distincte. Il peut transférer ses points de vie de sphère en sphère lorsqu'elles sont en contact, mais il les faits souvent voler séparément.*

**• ZHAR**

| localisation | 1D20 | points de vie locaux |
|---|---|---|
| Corps | 01-20 | 100 |

**• ZOTH-OMMOG**

| localisation | 1D20 | points de vie locaux |
|---|---|---|
| Base | 01-03 | 30 |
| Corps | 04-09 | 45 |
| Tentacule 1 | 10-11 | 23 |
| Tentacule 2 | 12-13 | 23 |
| Tentacule 3 | 14-15 | 23 |
| Tentacule 4 | 16-17 | 23 |
| Tête | 18-20 | 30 |

*NOTES : si la base de Zoth-Ommog est mutilé, il est immobilisé.* ■

**• QUADRUPEDES**

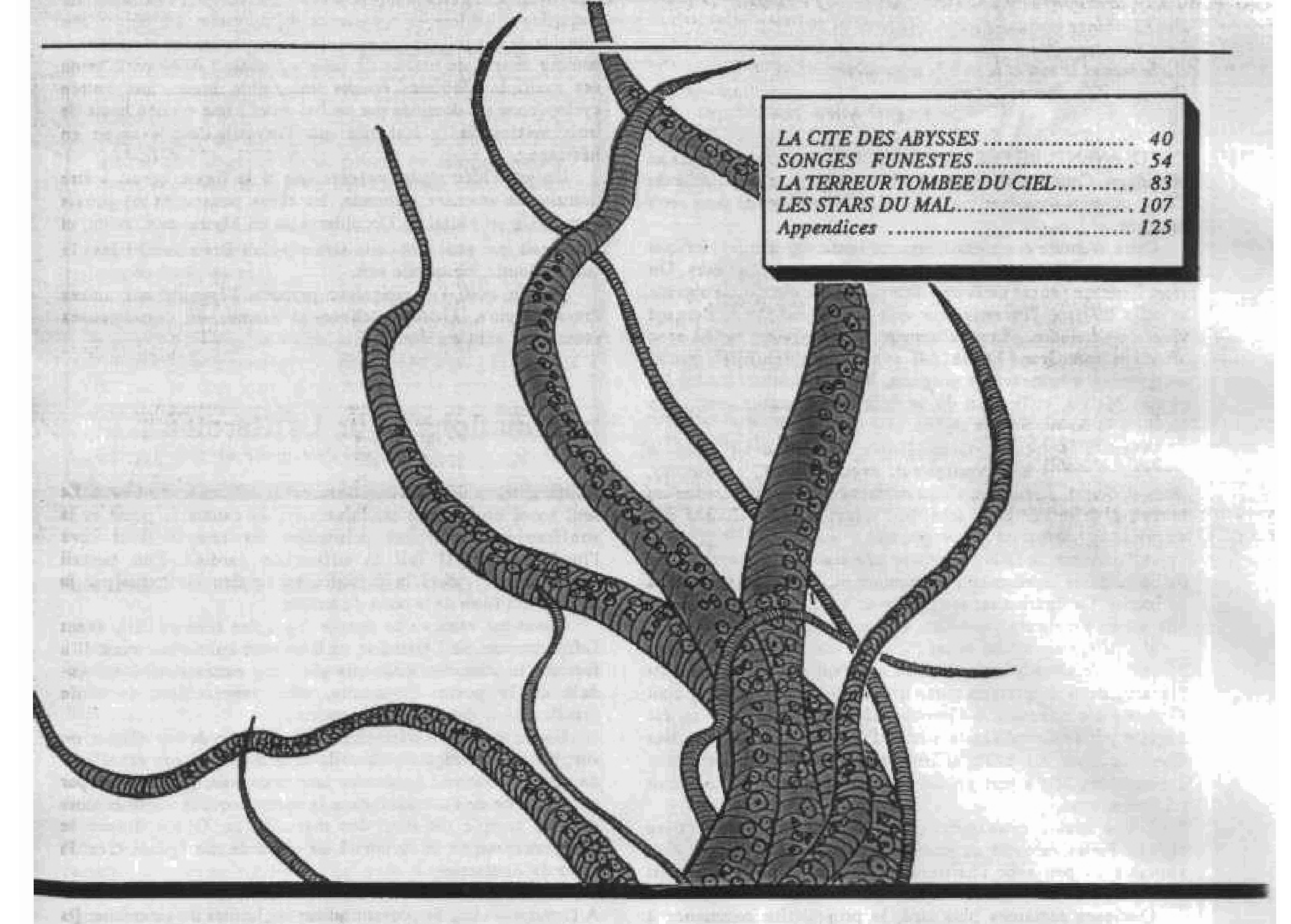
| localisation | 1D20 | fraction des points de vie |
|---|---|---|
| Patte Postérieure D. | 01-02 | 1/4 |
| Patte Postérieure G. | 03-04 | 1/4 |
| Arrière-train | 05-09 | 2/5 |
| Avant-train | 10-14 | 2/5 |
| Patte Antérieure D. | 15-16 | 1/4 |
| Patte Antérieure G. | 17-18 | 1/4 |
| Tête | 19-20 | 1/3 |

*Le soin est laissé aux gardiens d'adapter la table de localisation des blessures des quadrupèdes dans le cas d'un mammifère sortant de l'ordinaire, comme l'éléphant, ou plus généralement les reptiles de grande taille. Il leur suffit alors de déplacer 1 ou 2 points prélevés sur le corps pour caractériser les appendices : trompe, queue...*

*ANIMAUX DE PETITE TAILLE : Les animaux de taille inférieure aux chiens (chats, souris, oiseaux, etc.) ont des points de vie d'ensemble, mais pas de localisation.*

*De même, les essaims d'insectes présentent un nombre de points de vie d'ensemble en rapport avec leur masse totale, mais pas de localisation.*

# Les Aventures



# LA CITE DES ABYSSES

Où la foi des investigateurs envers la science moderne
les guidera aux royaumes de légende qui dorment sous les flots ;
une aventure extrême pour des caractères bien trempés...

*Voici que la mort s'est érigé un trône*
*Dans l'étrange cité qui s'étend solitaire*
*Loin dans les pâles profondeurs de l'Ouest,*
*Où le bien et le mal et le pire et le meilleur*
*Dorment d'un sommeil éternel.*
**- Edgar Allen Poe**

CETTE AVENTURE EST CONCUE POUR quatre investigateurs au maximum. Cette limitation d'effectif est dictée par la capacité du *Coco*, un mini-sous-marin ayant un intérêt primordial dans cette histoire.

Cette aventure commence, comme beaucoup d'autres, lorsque trois coups sont frappés à la porte d'un des investigateurs. On vient livrer un paquet de la part d'un parent. Le clerc qui a apporté le colis informe l'investigateur que son Grand-Oncle Bernard vient de s'éteindre... Immédiatement, l'investigateur revoit avec affection son Grand-Oncle : il avait perdu ses deux mains, sectionnées à hauteur des poignets, lors de combats contre les pirates Malais, et il avait dû se débrouiller depuis avec deux crochets et un support de stylo...

Avant d'expirer, le Grand-Oncle Bernard avait légué le contenu du colis à l'investigateur, avec $100.000 en espèces, taxes déduites. Assuré qu'à tout moment il peut se présenter au bureau pour retirer cette somme, l'investigateur est laissé aux surprises de l'ouverture de son paquet.

A l'intérieur de la boîte, repose une statuette d'une vingtaine de centimètres représentant un homme nu, couronné de feuilles de laurier. La figurine est sculptée avec art dans un ivoire jauni ; elle est en excellente condition, et manifestement ancienne.

Il y a également un billet : de son écriture inévitablement exécrable, le Grand-Oncle Bernard a gribouillé qu'il avait choisi l'investigateur en question parce que, de toute la famille, il était le seul qui s'intéressait à l'insolite. L'étrange statuette avait été acquise par le Grand-Oncle Bernard lors de vacances aux Iles Canaries ; on lui avait affirmé qu'elle provenait des eaux avoisinantes. Mis à part son origine, aucun mystère ne semblait lui être attaché.

Selon toutes probabilités, l'heureux bénéficiaire va se réjouir. Faites raconter au joueur ce qui se passe. Il peut bien s'amuser un peu avec l'héritage... Car il n'est pas exactement sans contrepartie.

Quelques semaines plus tard, le propriétaire commence à rêver d'étranges cités titanesques ensevelies sous les vagues. Des tours de granit englouties et des temples incrustés de coquillages hantent la conscience du dormeur. Au bout d'une semaine de ces images bizarres, une scène devient récurrente : un sombre temple de basalte de taille colossale ; de sa porte et de ses multiples fenêtres émane une faible lueur. Son entrée cyclopéenne est dominée par un bas-relief : une version haute de trois mètres de la statuette que l'investigateur a reçue en héritage...

Un jet d'Idée réussi suggère que si la figure venait à être détruite de manière erronnée, les rêves pourraient ne jamais cesser. Un jet réussi en Occultisme ou en Mythe de Cthulhu, et l'idée naît que peut-être cette statuette doit être ramenée dans la cité engloutie, où qu'elle soit.

Tôt ou tard, l'investigateur rapporte l'épisode aux autres investigateurs. Quelque chose se trame, de mystérieuses puissances sont en éveil...

## Informations pour Le Gardien

La statuette est la projection d'une entité démoniaque : Gloon. Le seul souci de cet être malfaisant est de causer la peine et la souffrance. Gloon est prisonnier du temple dont rêve l'investigateur. Il fait là office de gardien d'un portail dimensionnel - dont la présence en ce lieu est trahie par la lumière qui filtre de la porte du temple.

Gloon est venu en ce temple il y a des éons de cela, avant l'effondrement de l'Atlantide, et il ne peut quitter ses murs. Il a façonné la statuette, ainsi que plusieurs autres similaires. Au-delà de la porte du temple, elles représentent sa seule manifestation dans cette dimension...

Une fois qu'il est entré en contact avec une de ces effigies, ou simplement un fragment de celle-ci, son propriétaire est affecté de rêves terribles. Avec une joie mauvaise, Gloon finit par aspirer l'âme de l'infortuné dans la statuette qui la transmet alors dans le temple du fond des mers. Et là, Gloon dévore le malheureux esprit en savourant les affres de son agonie. C'est là sa seule distraction...

Dans le temple, demeurent avec lui deux Servants de Gloon. A l'inverse de lui, ils peuvent quitter les limites du sanctuaire. Ils veillent à la transmission des statuettes vers la terre.

Lorsque vous mettrez en œuvre ce scénario, vous organiserez le temps de telle sorte que les investigateurs soient déjà à bord de *l'Architeutis* lorsque la SAN du propriétaire de la statuette commencera à s'effriter de façon appréciable. Voir l'encadré qui suit : l'Emprise de Gloon.

## L'Emprise de Gloon

Gloon frappe quiconque possède l'une de ses figurines et vient à la toucher de sa peau nue. Une semaine plus tard, le temple commence à devenir une obsession dans les rêves de la victime, et les songes se mettent à revêtir une réalité et une intensité effroyables. Le rêveur en vient à ressentir physiquement l'eau glaciale des profondeurs marines et à en goûter le sel. Au fur et à mesure qu'il s'enfonce dans le cauchemar, le rêveur sent la pression de l'eau augmenter, comme s'il sombrait au plus profond de l'océan.

A son premier réveil, la victime retrouve son lit détrempé, comme imprégné de sueur froide. Mais chaque matin la quantité de liquide augmente ; la victime comprendra immanquablement bientôt qu'elle est imprégnée d'eau de mer pendant la nuit. Deux semaines environ après cette constatation, elle découvre à son réveil des fragments d'algues pourries, et peut-être même un petit crustacé des grandes profondeurs.

La fin est proche, à présent... La victime commence à perdre sa SAN à raison de 0/1D3 points par nuit. Lorsque sa SAN avoisine zéro, toute résistance s'évanouit : Gloon aspire l'âme de la victime hors de son corps, dans les profondeurs du temple des abysses. Et là, pendant quelques heures insoutenables, son âme est torturée, avant d'être enfin détruite.

Lorsque l'âme meurt, le corps s'éteint également, mystérieusement noyé dans son lit, les poumons emplis d'eau de mer.

Se défaire de la statuette ne fait qu'envoyer un nouveau propriétaire vers le même calvaire ; l'ancien n'écarte pas ainsi la malédiction qui l'accable.

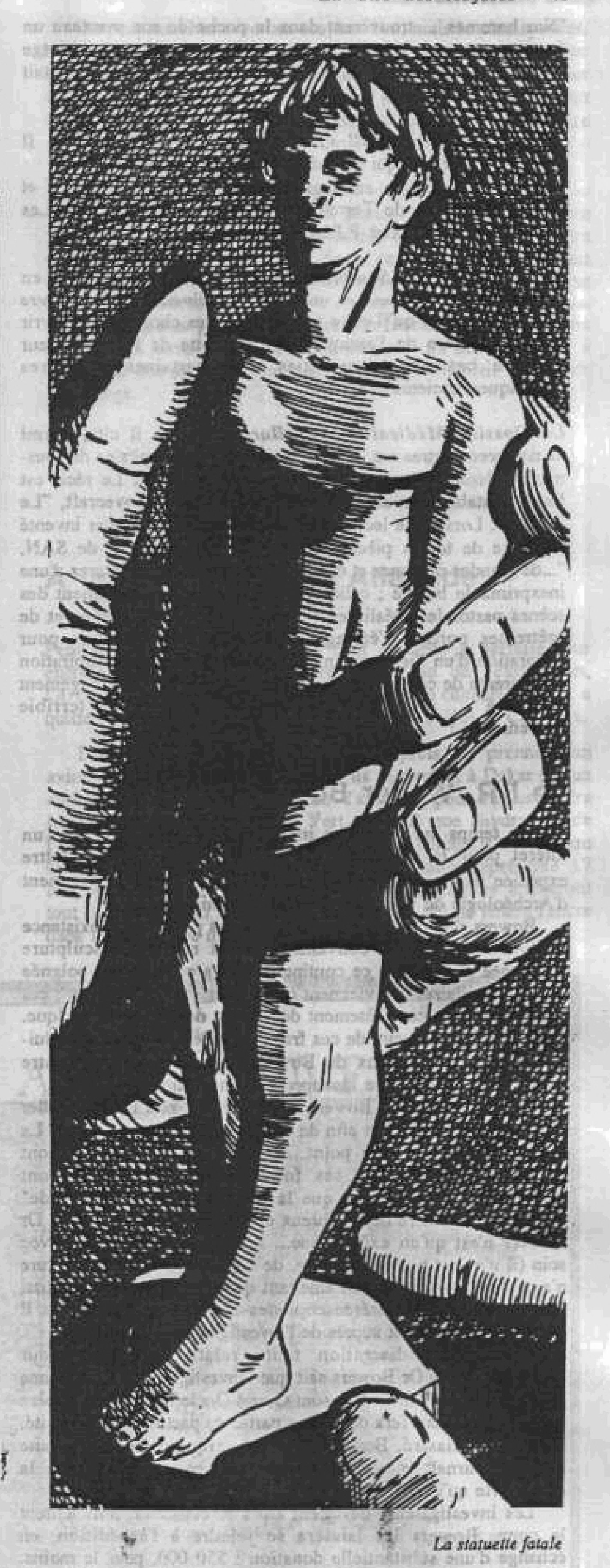
Quant à la destruction de la statuette par l'acide ou par le feu, c'est une lamentable erreur : son anéantissement rend sans recours l'affliction de l'investigateur concerné, sans pour autant empêcher Gloon d'user de ses autres effigies.

## La Recherche en Bibliothèque

Il est possible de trouver les trois premiers éléments dans toute bibliothèque de plus de quelques milliers de volumes. S'il le désire, le gardien pourra les produire sur un seul jet réussi en Bibliothèque.

La traduction anglaise du journal de bord du sous-marin n'est disponible que dans les bibliothèques importantes ; elle est citée en tant que long appendice dans un manuel de psychologie. Pour la dénicher, il faut réussir un second jet en Bibliothèque.

***"Le Temple" :*** une courte nouvelle de H.P.Lovecraft.* Elle raconte le voyage tragique d'un sous-marin allemand de la première guerre mondiale qui avait embarqué à son bord la tête d'une figurine d'ivoire, présentant une similitude remarquable avec celle que possède à l'heure actuelle le malheureux investigateur victime de ses rêves.



*La statuette fatale*

"Nos hommes ... trouvèrent dans la poche de son manteau un étrange morceau d'ivoire gravé, représentant un jeune visage couronné de laurier. Mon second ... pensa que cet objet était ancien et d'une grande valeur artistique ... "

***"La Cité des Abysses" :*** un poème d'Edgar Allan Poe. Il décrit une vaste cité qui s'étend au fond de l'océan.
* N.d.T. : disponible en Français dans le recueil "DAGON et Autres Nouvelles de Terreur" paru chez Belfond. Coll. "Les Portes de la Nuit". Trad. P.Pérez.

***Encyclopédie de Sculpture Classique :*** un ouvrage en plusieurs volumes donnant un aperçu de divers styles. Ce livre insiste sur le fait qu'il reste encore bien des choses à découvrir sur la sculpture de l'antiquité. La statuette de l'investigateur présente beaucoup d'analogies avec certaines sculptures helléniques anciennes.

***Le Dossier Médical des Hallucinations :*** il cite, parmi de nombreux autres cas, le journal de bord d'un capitaine de sous-marin allemand de la première guerre mondiale. Le récit est fondamentablement identique à la nouvelle de Lovecraft, "Le Temple". Lorsque le lecteur réalise que Lovecraft n'a pas inventé l'histoire de toutes pièces, cela lui côte 1D4 points de SAN. "...de grandes colonnes et des frises, décorées de sculptures d'une inexprimable beauté ; celles-ci reproduisent manifestement des scènes pastorales idéalisées et des processions de prêtres et de prêtresses portant d'étranges instruments cérémoniaux pour l'adoration d'un dieu rayonnant. Cet art est ... d'une inspiration très parente de celle de la Grèce antique, et pourtant étrangement originale ... il s'en dégage une impression de terrible ancienneté..."

## Le DR. Walter Bowers

Peu de temps après que les investigateurs aient développé un intérêt pour la statuette, son propriétaire reçoit une lettre expédiée par le Dr Walter Bowers, Directeur du Département d'Archéologie de l'Université de Miskatonic.

Bowers s'est employé à rassembler des preuves de l'existence de l'Atlantide. Il est convaincu que la minuscule sculpture couronnée provient de ce continent, et il a collecté une poignée d'objets similaires qui viennent corroborer ses affirmations ; ces objets sont tous complètement dépourvus de caractère magique. Pris séparément, aucun de ces fragments n'est significatif en lui-même ; mais aux yeux de Bowers, leur ensemble démontre l'existence d'une culture insoupçonnée jusqu'alors.

A l'heure actuelle, Bowers est quasiment prêt pour expédier une équipe sur le terrain afin de localiser cette culture perdue. La mission est presque au point. Mais les financements se font rares de nos jours, et ses fonds de fonctionnement sont insuffisants. Il semblerait que la mention du mot "Atlantide" suffise à convaincre de nombreux donateurs potentiels que le Dr Bowers n'est qu'un excentrique... Il inspecte la statuette avec soin (il n'en est pas propriétaire, de sorte que la petite sculpture n'a pas d'effet sur lui) ; en émettant quelques sons approbateurs, il prend six clichés stéréoscopiques avec un polaroïd, puis il quémande de l'argent auprès de l'investigateur...

Grâce à la discrétion toute relative de l'exécuteur testamentaire, le Dr Bowers sait que l'investigateur a hérité d'une somme coquette léguée par sont Grand-Oncle Bernard ; il espère que l'investigateur fera don d'une partie du pactole à l'Université. Comme par hasard, Bowers cite la description du temple faite dans le journal de bord du sous-marin comme preuve de la découverte qu'il anticipe.

Les investigateurs devraient alors se consulter. S'ils tentent le coup, Bowers les laissera se joindre à l'expédition, en échange d'une substantielle donation : $50 000, pour le moins. Bowers a autant besoin d'eux qu'ils ont besoin de lui : son expédition est dotée du matériel nécessaire, mais il n'a plus d'argent pour les salaires et les autres coûts opérationnels...

### La Lettre du DR. Bowers

Cher -

Les exécuteurs testamentaires de votre Oncle Bernard m'ont adressé à vous. Je vous prie d'accepter mes condoléances pour ce deuil prématuré, et de bien vouloir excuser ce qui peut vous sembler une intrusion injustifiable.

Votre oncle avait en sa possession une statuette d'ivoire représentant un jeune homme nu portant une couronne de feuilles de laurier. Il pensait que cette figurine était d'origine hellénique. A l'époque où il expédia les photographies de cet objet à mon département, nous fûmes d'accord avec cette analyse, tout en étant incapables de classer le style de la statuette ou de deviner son origine.

Notre estimation a été considérablement modifiée au vu de nouvelles informations. J'ai pris la liberté de contacter les avocats de votre oncle, qui m'ont appris que la statue est à présent en votre possession. Il est impératif que j'examine personnellement cet objet, et que nous nous entretenions d'un sujet en relation avec lui.

Veuillez me faire savoir quel moment serait le plus propice pour vous. Vous pouvez me contacter par les services de l'Université, ou en me téléphonant, également à l'Université, poste N°663. Si je ne reçois aucune nouvelle de vous dans les jours qui viennent, je tenterai à nouveau de vous rencontrer.

Amicales salutations,

Dr Walter Bowers

Bowers est d'un enthousiasme sans borne quant à ses chances de succès. Personne n'a jamais fait de recherches là où il veut aller, et personne n'a jamais disposé de l'équipement qu'il a réuni dans ce but. "Ma foi, j'ai réussi quelques affaires passablement acrobatiques !" affirme-t-il. Son enthousiasme charme les investigateurs ; mais un jet réussi en Psychologie montrera qu'il est profondément ambitieux, et peut-être non dénué de brutalité...

Au prix de quelques négociations, les investigateurs pourront s'assurer quelques-uns des droits sur la découverte. Les trouvailles devront rester la propriété de l'Université de Miskatonic, mais il peuvent s'approprier des droits de diffusion de journaux personnels, bandes vidéo, photographies, reportages, plus une part des sommes que les découvertes pourraient rapporter. Il est impossible d'estimer combien de millions de dollars pourraient toucher les découvreurs associés de l'Atlantide, mais le chiffre est plutôt long...

Bowers pousse de hauts cris et vitupère, mais il cède. Les investigateurs peuvent venir, à condition d'aider à financer l'expédition (et d'éviter à Bowers les soucis d'une seconde ou d'une troisième hypothèque sur sa maison). Cependant, si les investigateurs ne couchent pas par écrit les termes du contrat, ils seront indéfiniment poursuivis par les avocats de Bowers quel que soit le succès de l'expédition...

## L'Entraînement des Investigateurs

Pendant que s'accomplissent les préparatifs de dernière minute, les investigateurs reçoivent un entraînement intensif à l'Institut d'Océanographie de l'Université de Miskatonic.

La première session de formation dure une semaine. Chacun des investigateurs apprend la compétence Piloter un Mini-Submersible jusqu'à un pourcentage égal à son EDU + DEX. Faites écrire cette nouvelle compétence par chaque joueur sur sa feuille d'investigateur. Les mini-Sub de l'Institut prévus pour 2 hommes et 6 hommes qui sont basés dans leur dock d'Arkham sont identiques à ceux en place à bord de *l'Architeutis*, qui fait route à présent vers la destination initiale de l'expédition : Praia, dans l'archipel du Cap Vert.

La première chose que tout le monde apprend très vite, c'est de rester au-dessous de la surface lorsqu'on est dans un mini-sub. Ces engins ne sont pas des embarcations de surface, et ils ont les mêmes caractéristiques de manœuvre (et de confort) qu'un fût de gaz-oil de 200 litres.

Pendant trois jours encore, les investigateurs apprennent à se servir des scaphandres de recherche individuels. Ces scaphandres, en état complet de fonctionnement dans leur environnement, ressemblent plutôt à des combinaisons spatiales armurées, excepté le fait qu'ils ne flottent pas. Ils permettent d'effectuer des opérations de routine à des profondeurs océaniques de 250 à 300 m. Chaque scaphandre a une autonomie de vie d'environ quatre heures au bout desquelles il faut le nettoyer, le recharger en électricité, en eau, en air, et en nourriture liquide. Ils sont suffisamment amples pour que l'utilisateur puisse en se tortillant dégager ses mains hors des manches pour manger, se gratter, etc...

Un scaphandre rigide de recherche est équivalent à 8 points d'armure. Il est doté d'une ceinture utilitaire portant les outils courants, ainsi qu'un panier pour recueillir les spécimens, une torche portative réglable à intensité variable, un couteau, et une caméra vidéo sous-marine de 8 mm.

Des phares d'exploration halogènes sont montés de chaque côté du masque facial transparent. Chaque scaphandre porte un numéro d'identification bien visible ; les numéros des investigateurs sont N-1, N-2, N-3, etc. Un signal d'urgence stroboscopique est placé au sommet du casque. Ce dernier ne peut opérer de rotation, de sorte que la visibilité est assez médiocre, mais deux petits rétroviseurs améliorent les choses, si toutefois il y a assez de lumière pour voir quoi que ce soit...

Chaque scaphandre a été conçu pour recevoir une radio sophistiquée, capable de recevoir des émissions à plus de cent cinquante kilomètres à travers l'eau. Malheureusement, la fabrication de ces radios a été retardée, et à l'heure actuelle, aucun des scaphandres n'a de matériel de radio. Les investigateurs communiquent par gestes, en se touchant les casques, ou en cognant avec leur couteau sur les bouteilles d'air pour attirer l'attention.

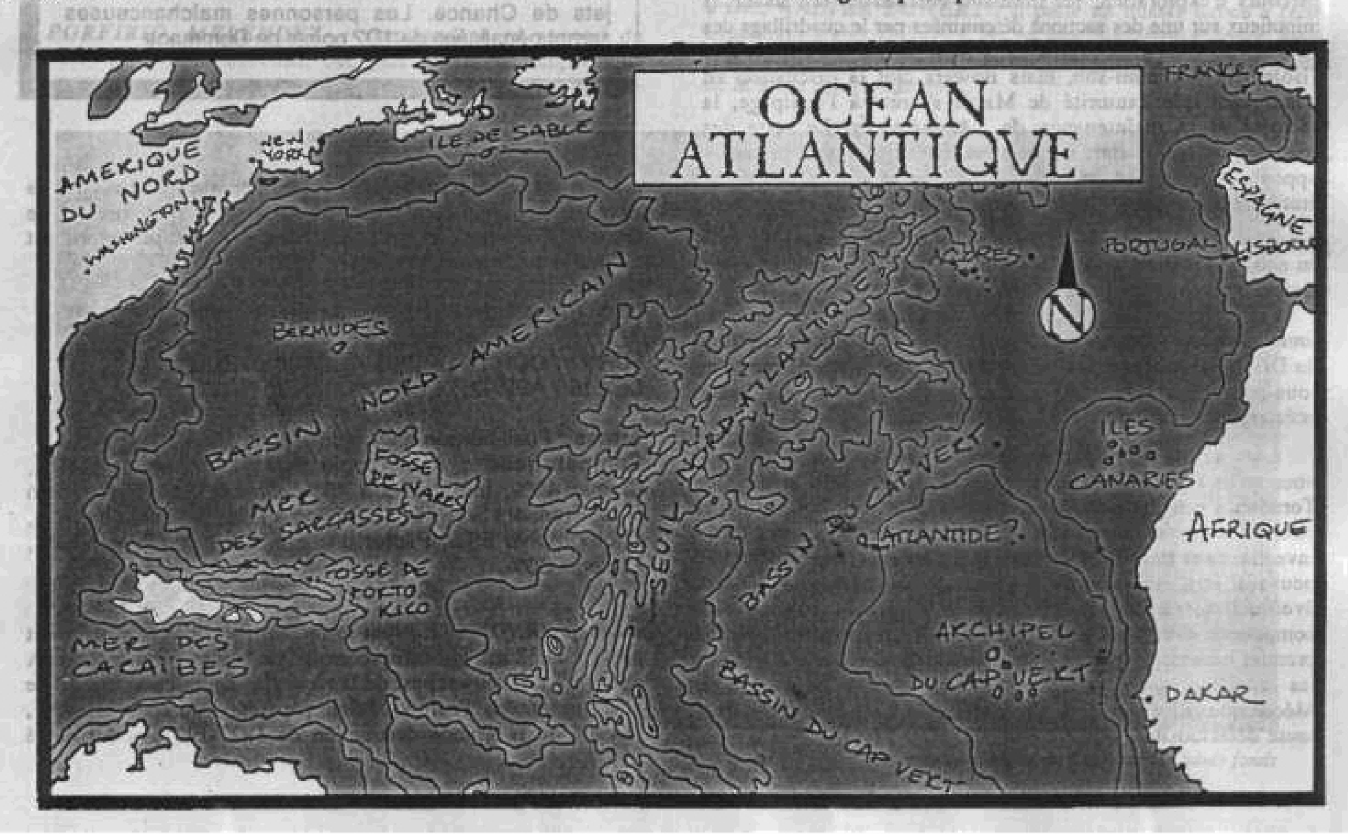
On peut marcher avec ces scaphandres, mais le plus souvent, les scaphandriers ont recours à des propulseurs sous-marins pour les tirer dans l'eau. Ces propulseurs se résument à un moteur électrique, une hélice protégée, une paire de poignées pour s'accrocher, et des plans variables que l'on manœuvre manuellement pour modifier la course.

Les mouvements vers la droite ou vers la gauche s'effectuent en n'utilisant qu'un seul des deux plans, ce qui implique qu'un virage avec un propulseur sous-marin s'accompagne toujours d'une montée ou d'une descente dans l'eau, sauf si le contact est coupé et qu'on réoriente le propulseur manuellement. L'engin se déplace à la vitesse de 6 à 8 km/h en eau calme. Sa batterie a une charge suffisante pour deux heures de fonctionnement à pleine vitesse. En temps ordinaire, les propulseurs sont amarrés à l'extérieur des mini-sub, en quantité égale à l'effectif normal de l'équipage.

## A la Recherche de l'Atlantide

Pendant que les investigateurs sont occupés à parfaire leur entraînement de dernière heure, le bateau de l'expédition, *l'Architeutis* (qui porte le nom d'une espèce de calmars géants), a quitté Arkham et fait route en direction de l'archipel du Cap Vert.

Lorsque les investigateurs sont fin prêts, ils prennent un avion de Boston à Lisbonne ; de là, ils se rendent à Dakar par un autre vol, puis changent encore d'appareil pour rallier Pedra Lume dans l'archipel du Cap Vert. C'est là que l'hydravion de l'institut vient les prendre afin de leur faire parcourir les 225 km qui les séparent encore de Praia. L'ensemble représente 17 longues heures de voyage, mais les investigateurs arriveront tout de même avant Bowers et *l'Architeutis*, qui ne jettera l'ancre dans la rade agitée que l'après-midi suivant.



Le réapprovisionnement du bateau devant durer une journée, l'équipage a quartier libre pour se rendre à terre. Le soir suivant, *l'Architeutis* appareille en direction d'une vaste montagne sous-marine qui marquerait l'emplacement de l'Atlantide, selon les déductions de Bowers, à un gisement approximatif de 23.5°N par 33°W.

*L'Architeutis* est un navire à moteur de 8000 tonnes conçu pour la recherche en haute mer. Ses superstructures sont basses, sa coque large et sa quille profonde, ce qui lui confère une stabilité exceptionnelle. Il est équipé de caissons spéciaux de collection, dont on peut ajuster la température et la pression d'eau. Il peut transporter un volume de cargaison raisonnable.

Les deux hélices flanquent une profonde échancrure condamnable, aménagée dans la poupe. C'est là que par temps calme on peut mettre à la mer ou hisser à bord les mini-sub. Une écoutille d'urgence pratiquée bien au-dessous de la ligne de flottaison permet au *Coco* de s'amarrer directement au navire sans avoir à faire surface, si les conditions météorologiques se gâtent. Les submersibles biplaces n'ont pas de sas, et ne peuvent recourir à cette procédure. Vous trouverez des détails supplémentaires sur *l'Architeutis* en page 53.

*L'Architeutis* est une unité récente, presque entièrement automatisée ; son équipage est composé de cinq officiers et de 14 marins. Le personnel scientifique peut aller en temps normal jusqu'à quarante savants, techniciens et spécialistes. Pour ce voyage, le navire manque beaucoup de personnel. Bowers a beau avoir réussi un joli coup en faisant affecter à son projet cette magnifique unité océanographique, les animosités qu'il a soulevées risquent de lui coûter sa place à l'Université si l'expédition se solde par un échec.

A bord de *l'Architeutis*, un mini-sub de six places, le *Coco* et deux mini-sub biplaces, *Rover Un* et *Rover Deux*. En plongée, *Coco* peut filer 9 nœuds, et il a une autonomie de 72 heures ; les *Rovers* filent 6 nœuds et ont une autonomie de 12 heures.

Pendant le voyage vers le nord-ouest, les scientifiques confèrent. Ils s'accordent à décider que le navire quadrillera et cartographiera systématiquement le haut-fond (une zone d'environ 2600 km$^2$) à l'aide des échosondeurs, afin de détecter toute structure régulière. Pour matérialiser ce quadrillage, *l'Architeutis* larguera une radiobalise tous les dix kilomètres.

Pendant que le navire océanographique accomplira le parcours d'exploration, les mini-sub entameront des examens minutieux sur une des sections déterminées par le quadrillage des balises. Le Capitaine Marsh tente sans succès de s'opposer à l'isolement des mini-sub, mais Bowers clôt la discussion en remarquant que l'autorité de Marsh s'arrête à l'équipage, la sécurité et la maintenance de *l'Architeutis*. Le reste des scientifiques reste neutre sur ce sujet. Bien que Marsh persiste à opposer de solides arguments au projet en le déclarant inutilement dangereux, celui-ci est adopté.

*Rover Un* sera piloté par Jacques Picard, un étudiant diplômé en zoologie marine, et le Professeur Hans Ortung, spécialiste en archéologie sous-marine méditerranéenne.

Les investigateurs (voici pourquoi leur nombre doit se limiter à quatre) composent l'équipage du *Coco*, sous la direction du Dr. Randi Mitchell, archéologue célèbre pour ses découvertes sous-marines antérieures, et du Dr. Max Tornowski, jeune océanographe brillant, expert en submersibles.

Lorsque les investigateurs seront à bord du *Coco*, assurez-vous qu'ils aient tous quelque chose à faire. Les Drs. Mitchell et Tornowski peuvent par exemple souhaiter avoir les mains libres pour observer et prendre les notes ; ce sera alors à un des investigateurs de piloter le mini-sub. Des réparations bénignes peuvent être nécessaires : un autre investigateur tentera éventuellement de les effectuer à l'aide de sa nouvelle compétence Piloter un Mini-Sub. Un troisième pourra assister le premier comme co-pilote. Pour le quatrième, il reste à vérifier les scaphandres de recherche : il fera pour cela des jets en Mécanique, Electricité ou Trouver Objet Caché pour détecter toute défectuosité.

## NOUVELLE COMPETENCE
## Piloter un Mini-Sub

Avec cette compétence, l'utilisateur peut piloter un submersible de petite taille. L'estime, la manœuvre, les fortunes de mer, l'estimation de la navigabilité, les procédures d'immersion et d'émersion, la capacité de charge, et les bras manipulateurs : tous cela est couvert par cette compétence. C'est le gardien qui détermine si un submersible est trop complexe pour une personne. Après qu'il ait reçu sa formation de base, le pourcentage de base initial de l'investigateur pour cette compétence est égal à son EDU + DEX.

## Les Conditions Météorologiques

Dans cette aventure, le temps est d'ordinaire ensoleillé et chaud, mais tout le monde s'en inquiète. Une ligne ininterrompue de grains et de dépressions s'éloigne de la côte africaine, et il arrive que certaines perturbations deviennent des tornades sous ces latitudes. Même en ayant pour guide des photos satellites, on n'est jamais certain des conditions locales dans ces eaux. Selon le Capitaine Marsh, l'expédition sera avertie à temps de la venue d'un coup de vent sérieux...

Les mini-sub peuvent être remontés à bord par la plage arrière dans des vents allant jusqu'à 30 nœuds. Au fil du scénario, vous ferez mention des conditions météo, de la hauteur des vagues, de la direction du vent, etc... De sorte que les joueurs soient pleinement conscients que le temps est important en mer.

Si les investigateurs s'obstinent à utiliser le mini-sub en surface au cours de l'aventure, demandez des jets de Chance. Les personnes malchanceuses seront pénalisées de 1D2 points de Dommage.

• ***DR. MITCHELL*** : une femme approchant de la cinquantaine, auréolée d'une réputation de franchise et de fermeté. C'est un administrateur perspicace, et son esprit est dévoué à la science.

**DR. RANDI MITCHELL, Archéologue**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 8 | CON 10 | TAI 10 | INT 18 | POU 15 |
| DEX 15 | APP 12 | EDU 20 | SAN 70 | PVie 10 |

**Armes :** Fusil-harpon 45%, dommages 1D6+2
**Compétences :** Archéologie 80%, Marchandage 45%, Chimie 40%, Informatique 45%, Crédit 70%, Discussion 50%, Premiers Soins 60%, Géologie 70%, Bibliothèque 90%, Photographie 55%, Piloter un Mini-Sub 68%, Nager 80%, Zoologie 30%.

• ***DR. TORNOWSKI*** : tout le monde s'accorde à prêter à cet homme de 32 ans une compréhension de la mer extraordinaire. A juste titre : Tornowski est de la race d'Innsmouth ; un jour, il se transformera en Profond... Son père était un enfant trouvé, rescapé de la grande destruction de 1927-1928, et fut élevé

comme pupille de la nation. Tornowski ignore son atavisme, et jusqu'à présent, il ne présente aucune trace du Masque d'Innsmouth.

**DR. MAX TORNOWSKI, Océanographe**

FOR 16 CON 12 TAI 17 INT 15 POU 10
DEX 14 APP 12 EDU 18 SAN 30 PVie 15

**Armes :** 38 Revolver 45%, dommages 1D10
Fusil-harpon 50%, dommages 1D6+2
**Compétences :** Chimie 60%, Informatique 70%, Crédit 35%, Premiers Soins 60%, Géologie 30%, Bibliothèque 55%, Photographie 34%, Physique 70%, Piloter un Mini-Sub 90%, Nager 100%, Zoologie 85%.

• *CAPITAINE MARSH :* Peter Marsh est un vieux loup de mer de Boston ; il a servi pendant la seconde guerre mondiale, en Corée, au Vietnam et, après avoir pris sa retraite du service actif, en Antarctique. Marsh, dit "Peint-la-Soute", adore la mer, et il raconte des histoires comme pas un. Sa favorite est celle où, enseigne de vaisseau sur un destroyer de la section Fletcher, il s'est trouvé dans le grand typhon de 45, au large des côtes chinoises, avec des vagues de cinquante mètres s'écroulant autour d'eux comme des avalanches. Lorsqu'il a bu un coup de trop, il raconte ce qui lui a valu son surnom. (Au gardien de choisir l'explication qui lui paraît souhaitable...)

**PETER MARSH, dit "PEINT-LA-SOUTE", Capitaine**

FOR 16 CON 12 TAI 14 INT 17 POU 12
DEX 10 APP 9 EDU 14 SAN 35 PVie 13

**Armes :** 45 Automatique 50%, dommages 1D10+2
Fusil 30-36 35%, dommages 2D6+3
50 Mitrailleuse 25%, dommages 2D6+3
Couteau 60%, dommages 1D6+1D4
**Compétences :** Comptabilité 35%, Astronomie 45%, Canotage 75%, Dessiner une Carte 75%, Eloquence 30%, Piloter un Mini-Sub 19%, Psychologie 40%, Manœuvrer un Navire 95%, Parler Coréen 25%, Nager 80%, Raconter des Histoires de Guerre 85%.

• *PORFIRIO MELENDEZ :* commandant en second du navire, et officier exécutif. Mélendez vient de République Dominicaine ; il a une large expérience acquise au sein de plusieurs marines nationales ou marchandes, et un grand savoir-faire pour beaucoup de choses. Il a même joué comme second de base avec les Portland Beavers.

**PORFIRIO MELENDEZ, Officier Exécutif**

FOR 11 CON 12 TAI 14 INT 16 POU 10
DEX 15 APP 12 EDU 11 SAN 40 PVie 13

**Armes :** 45 Revolver 50%, dommages 1D10+2
Fusil-harpon 35%, dommages 1D6+2
Batte de Baseball 60%, dommages 1D8+1D4
**Compétences :** Marchandage 56%, Canotage 90%, Conduire une Automobile 45%, Électricité 55%, Baratin 70%, Premiers Soins 78%, Dessiner une Carte 60%, Occultisme 25%, Photographie 50%, Piloter un Mini-Sub 75%, Manœuvrer un Navire 55%, Parler Anglais 55%, Parler Portugais 70%, Parler Espagnol 85%, Nager 90%, Zoologie 25%.

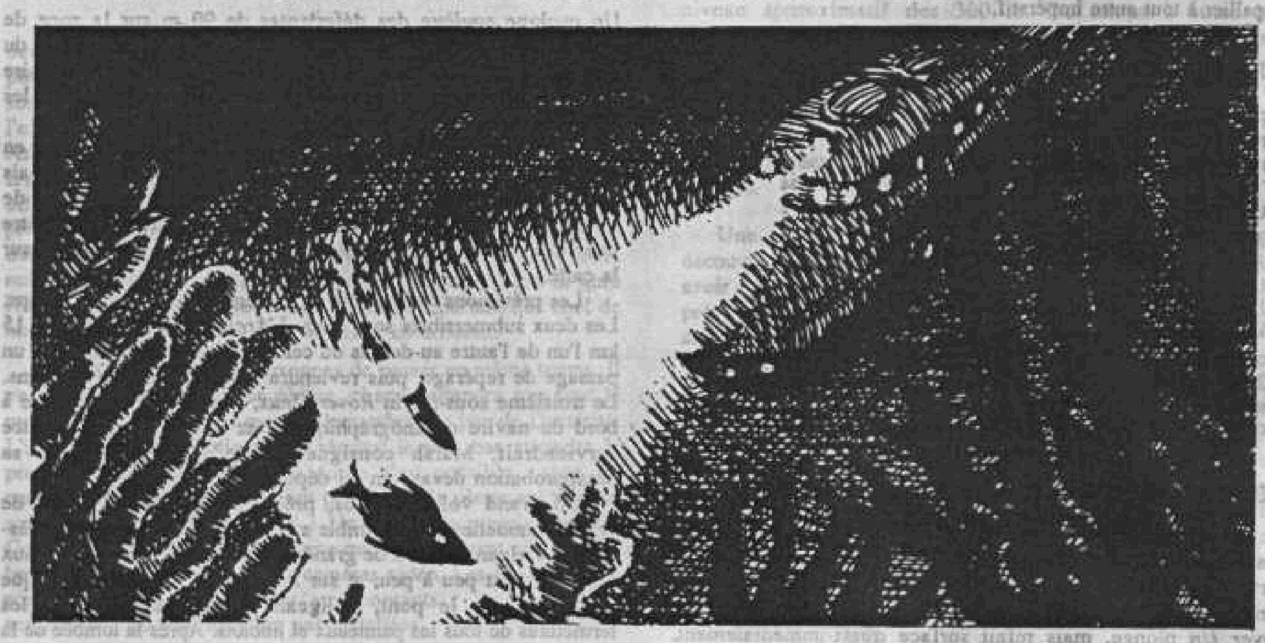
• *ANDY GREELEY :* Greeley est un homme trapu de 45 ans. Marin capable et intelligent, c'est également une bonne recrue dans une bagarre. Il est plus que dodu, et engloutit des quantités de nourriture impressionnantes. Aucun pâté ou gâteau ne lui fait peur.

**ANDY GREELEY, Bosco (Maître de manœuvre)**

FOR 17 CON 15 TAI 14 INT 12 POU 13
DEX 12 APP 10 EDU 11 SAN 60 PVie 15

**Armes :** Poing 65%, dommages 1D3+1D4
45 Automatique 40%, dommages 1D10+2
Fusil M-16 80%, dommages 2D6
Couteau 60%, dommages 1D6+1D4
**Compétences :** Astronomie 15%, Canotage 55%, Camouflage 40%, Grimper 50%, Conduire une Automobile 85%, Premiers Soins 50%, Sauter 30%, Mécanique 40%, Piloter un Mini-Sub 50%, Manœuvrer un Navire 60%, Discrétion 30%, Parler Vietnamien 25%, Nager 75%.

• *DR. WALTER BOWERS :* il porte un intérêt féroce à cette expédition archéologique. C'est un administrateur efficace, mais il est effroyablement rasoir lorsqu'il expose sa marotte, l'étude de la grèce pré-Homérique...



*Les tests en plongée du Coco sur les hauts-fonds*




**DR. WALTER BOWERS, Archéologue**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| FOR 10 | CON 11 | TAI 13 | INT 18 | POU 11 | POU 11 |
| DEX 9 | APP 14 | EDU 20 | SAN 53 | PVie 12 | |

**Compétences :** Anthropologie 67%, Archéologie 90%, Informatique 30%, Crédit 66%, Mythe de Cthulhu 3%, Droit 45%, Linguistique 30%, Bibliothèque 98%, Lire/Ecrire le Grec 67%, Parler Grec 55%, Zoologie 20%.

• *QUELQUES MARINS :* Quatorze hommes d'équipage servent à bord de *l'Architeutis*. Tous sont natifs de la Nouvelle Angleterre, et ils travaillent ensemble depuis plusieurs années. Aucun n'est armé. Le gardien peut réutiliser les pourcentages de ces six en fonction du nombre de marins dont il a besoin. Il peut également les éliminer un à un, pour obtenir un effet dramatique ou pallier à tout autre impératif.

**QUELQUES MARINS**

| | *Anilov* | *Burton* | *Carls* | *Doro* | *Erhard* | *Fink* |
|---|---|---|---|---|---|---|
| FOR | 12 | 10 | 12 | 11 | 16 | 14 |
| CON | 14 | 9 | 12 | 13 | 15 | 13 |
| TAI | 12 | 11 | 12 | 9 | 12 | 13 |
| INT | 15 | 11 | 13 | 9 | 13 | 14 |
| POU | 13 | 6 | 10 | 7 | 17 | 14 |
| DEX | 13 | 9 | 12 | 12 | 7 | 10 |
| APP | 7 | 12 | 7 | 8 | 7 | 12 |
| EDU | 10 | 10 | 11 | 13 | 7 | 12 |
| SAN | 68 | 27 | 26 | 32 | 91 | 76 |
| PVie | 12 | 10 | 12 | 11 | 14 | 13 |
| Ecouter | 40% | 25% | 25% | 35% | 60% | 25% |
| T.O.C. | 45% | 40% | 45% | 55% | 40% | 45% |
| Poing | 70% | 55% | 50% | 50% | 65% | 45% |
| Bonus D. | 1D3 | 1D3 | 1D3 | 1D3 | 1D3 | 1D3 |

## Le Premier Jour de Recherche

Les investigateurs s'ennuient... *L'Architeutis* commence la cartographie systématique du plateau sous-marin, mais une panne électrique sur le *Coco* l'empêche de quitter le navire. *Rover Un* plonge, mais refait surface quasi-immédiatement, également victime d'une panne électrique. Les investigateurs penseront plus tard que c'est probablement Tornowski qui a saboté les deux unités.

## Deuxième Jour

Les dommages sur le *Coco* sont dus à un court-circuit électrique, d'origine indéterminée. Tornowski effectue de longues et minutieuses réparations. A midi, *Rover Un* rapporte qu'il est entouré d'un gigantesque banc de dauphins. Les bandes vidéo, ce soir-là, montrent le sous-marin complètement cerné par les créatures nageant par centaines et obscurcissant la visibilité.

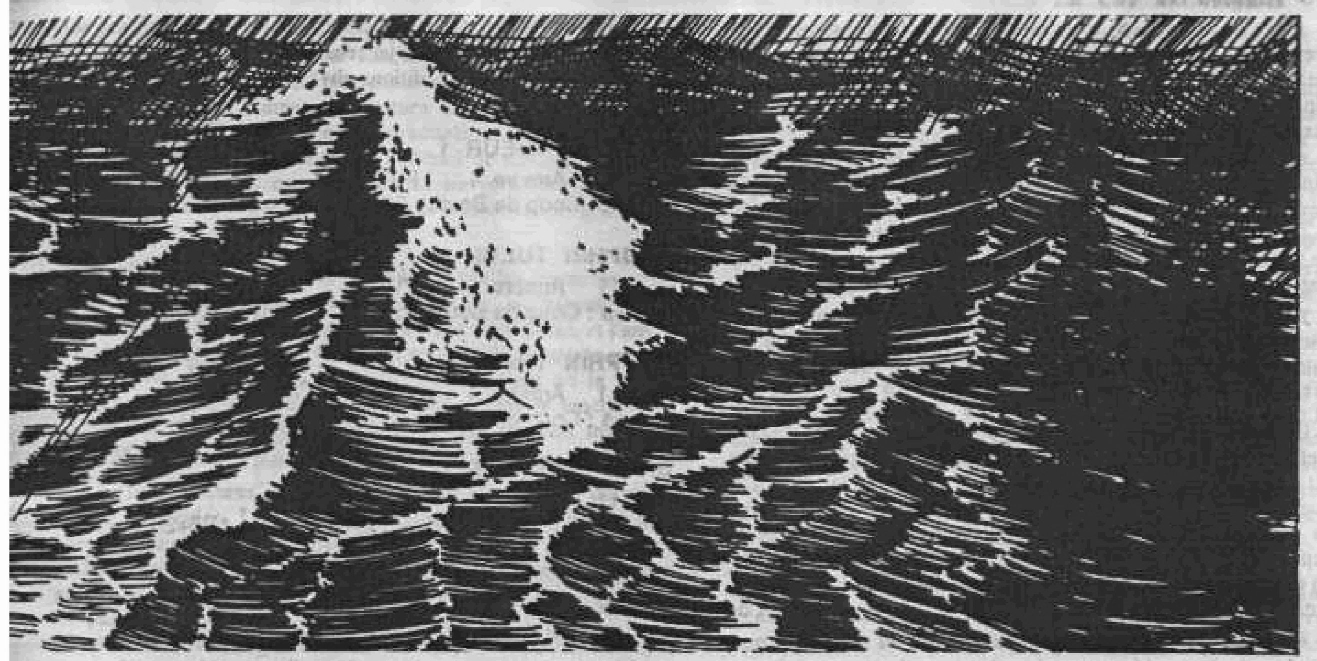
## Troisième Jour

Un cyclone soulève des déferlantes de 90 m sur la zone de recherches ; *l'Architeutis* tente de poursuivre son quadrillage du plateau, mais il est contraint de suspendre l'opération et de faire face au gros temps. Aucune plongée n'est effectuée, bien que les éléments se calment en fin d'après-midi.

Le relief de surface du plateau varie en hauteur : il se trouve en majeure partie à plusieurs milliers de mètres de profondeur, mais certaines de ses portions s'élèvent jusqu'à une trentaine de mètres de la surface de l'eau. Des parties de ce qui semblerait être une vallée flanquée de montagnes basses se mettent en place sur la carte.

Les prévisions météo pour le lendemain sont au beau temps. Les deux submersibles sont prêts. *L'Architeutis* les larguera à 15 km l'un de l'autre au-dessus du centre du plateau, accomplira un passage de repérage, puis reviendra et récupèrera ses poussins. Le troisième sous-marin *Rover Deux*, reste comme d'habitude à bord du navire océanographique, pour le cas où une urgence surviendrait. Marsh consigne sur le journal de bord sa désapprobation devant un tel déploiement.

Un grand vol d'albatros, prédateurs marins évoquant de grandes mouettes, se rassemble autour du navire pendant l'après-midi. Décrivant d'abord de grands cercles maussades, les oiseaux s'enhardissent peu à peu, et sur le soir, ils attaquent quiconque s'aventure sur le pont, obligeant l'équipage à assurer les fermetures de tous les panneaux et hublots. Après la tombée de la



*Le Coco malmené par un grain*

nuit, les oiseaux disparaissent. Mais l'incident ne suffit pas à refroidir l'ardeur de Bowers, impatient de voir débuter l'exploration du lendemain.

## Quatrième Jour

Tôt le matin, *Rover Un* et *Coco* sont largués. Les radiobalises constituent d'excellents repères de navigation, et sur le canal radio de *l'Architeutis*, la réception est puissante et claire. Le navire océanographique poursuit sa route ; il reviendra cet après-midi.

A bord du *Coco*, l'équipage est constitué de Mitchell, Tornowski, et des investigateurs. Incitez le propriétaire de la statuette à l'emmener avec lui. Cela ne vaudrait rien de la laisser sur *l'Architeutis*...

Tout le monde le cherche des yeux, mais l'énorme banc de dauphins ne donne pas signe de vie. Le sous-marin survole une plaine sans grand intérêt, puis sa course s'élève peu à peu en suivant une longue pente. Trois heures environ après la mise à l'eau, demandez des jets en T.O.C. Ceux qui réussissent remarquent un affleurement qui semble étrangement régulier. L'endroit se trouve dans une petite ravine, et l'accès en est difficile pour les bras manipulateurs du *Coco*. Cependant, la proximité de la surface permet à quelques rayons lumineux de traverser l'eau. Suggérez aux investigateurs de revêtir leurs scaphandres de recherche... Le premier qui descendra là aura l'honneur insigne de redécouvrir l'Atlantide ! En tant que chef de bord du mini-sub, Tornowski doit rester en arrière...

Le sas permet à deux personnes de passer en même temps. Il va sans dire que, politesse oblige, chacun attendra que tout le monde soit sorti du sous-marin. Demandez des jets de Dextérité. L'investigateur qui obtiendra le résultat le plus bas atteindra le premier l'affleurement. Aucun doute n'est possible : sous les concrétions et les sédiments, un pavement de pierre est visible, soigneusement taillé et ajusté ! Un scoop du premier ordre ! *Coco* dirige ses projecteurs de sorte que tous puissent effectuer de bonnes prises de vues avec les caméras vidéo. Les conversations sont réduites aux gestes ou aux contacts ; les radios des scaphandres ne sont toujours pas installées.

Bien que le Dr. Mitchell soit le responsable de l'équipe, faites prendre autant de décisions que possible par les investigateurs. Submergée par l'ampleur des découvertes, elle abandonnera souvent avec joie les aspects plus terre à terre de l'exploration à ses compagnons. Par ailleurs, des métamorphoses étonnantes sont en cours sur les personnes de Tornowski et du propriétaire de la statuette ; vous utiliserez ces changements pour ponctuer les rencontres du *Coco*.

Cette ancienne structure que l'équipe a découverte, il semblerait que ce soit une route... Elle est interrompue, mais elle mène au flanc de la montagne. Là où elle s'arrête, commence un long escalier dont les degrés inférieurs se perdent dans la pénombre. Rien ne permet de deviner leur destination...

Si l'équipe décide de poursuivre en descendant les marches, le *Coco* suit à quelque distance. Les degrés s'enfoncent jusqu'au niveau approximatif des 300 m. De temps à autre (très exactement, toutes les cent marches, si quelqu'un a eu l'idée de compter), l'escalier est interrompu par une tranchée colossale. De part et d'autre du fossé, des restes d'architectures indiquent que jadis le passage enjambait le gouffre en suivant l'arche gracieuse d'un pont. Il est à présent envahi par d'épaisses ténèbres, hantées par des pieuvres timides et des poissons plats à face de crapaud.

Une exploration assidue de la seconde fosse permettra de découvrir, en réussissant un T.O.C., les restes de ce qui semble avoir été une barque de pierre, d'environ 5 m de long. Elle est à présent habitée par une énorme pieuvre lépreuse, qui laisse suinter son encre et s'enfuit dès qu'on l'approche.

Trois fosses plus bas, la limite de descente des scaphandres de recherche est presque atteinte. Une plaque de pierre effritée est visible, sur le côté des degrés. A l'examen, elle s'avère porter un diagramme gravé. Le motif principal est composé de cercles concentriques. De petites formes géométriques sont disséminées sur ce graphique, comme au hasard. Le Dr. Mitchell se met en posture pour prendre la pierre en vidéo. Un jet réussi en Histoire mettra en lumière des similarités avec l'aperçu que donne Platon de l'Atlantide.

Avant qu'un relevé trop fidèle ait put être effectué, un investigateur au hasard est frappé par derrière et manque de peu être précipité dans le gouffre. Un dauphin s'éloigne ; c'est lui qui a éperonné l'investigateur alors que toutes les attentions étaient polarisées sur le diagramme.
Le coup de boutoir a été terrible. L'investigateur prend 3D6 points de dommages, moins 8 points : heureusement, le scaphandre de recherche l'a protégé comme une armure. A peine l'équipe reprend-elle ses esprits devant cette attaque imprévue, que ses membres voient le dauphin faire demi-tour et gagner de la vitesse pour une seconde charge !

Toutes les 1D2 minutes, un nouveau dauphin apparaît et se joint à l'attaque. Le manège se poursuit jusqu'à ce que tous les explorateurs se soient réfugiés à l'intérieur du submersible, ce qui leur prend environ 5 minutes.

Les dauphins attaquent à peu près toutes les trente secondes. Quelle que soit leur cible (choisissez la victime au hasard), elle doit réussir un jet en Nager pour se dérober au dernier instant et éviter la charge. L'équipement des scaphandres ne comporte que des couteaux. Lorsqu'un dauphin passe comme une torpille, l'explorateur qu'il a visé (et celui qui se trouve le plus proche de lui) peuvent essayer chacun de leur côté de lui porter un coup de couteau. Tout dauphin perdant plus de la moitié de ses points de vie abandonnera ses attaques.

Vous réutiliserez les pourcentages donnés plus loin pour les dauphins tueurs afin de caractériser les nouveaux venus dans la bataille.

Lorsque tant bien que mal l'équipe s'est engouffrée dans le *Coco*, des nouvelles bien pires l'attendent. Pendant que les Dr. Mitchell et Tornowski administrent les Premiers Soins, ce dernier déclare que la radio est tombée en panne, et qu'il n'y a pas de pièces à bord pour réparer le court-circuit. Avec un jet réussi en Electricité, n'importe qui peut voir que l'un des panneaux électriques du bord est effectivement endommagé, mais que le court-circuit a été provoqué par l'enfoncement d'un fer à souder...

Accusé du forfait, Tornowski nie catégoriquement. Mitchell, les lèvres pincées, prend le contrôle des opérations et met le cap sur le point de rendez-vous. L'équipe a cinq heures d'avance sur la rencontre prévue avec le navire océanographique, mais peut-être qu'un contact pourra s'effectuer en envoyant des fusées après que le submersible aura fait surface. Tornowski est hagard. Il est malade, et le Masque d'Innsmouth transparaît à présent sur son visage, comme le révèle un jet réussi en Mythe de Cthulhu sur son apparence ou ses conditions physiques.

**DAUPHIN TUEUR 1**
DEX 10 Armure 4 PVie 19
**Armes :** Coup de Boutoir 50%, dommages 1D6+2D6

**DAUPHIN TUEUR 2**
DEX 11 Armure 4 PVie 18
**Armes :** Coup de Boutoir 55%, dommages 1D6+2D6

**DAUPHIN TUEUR 3**
DEX 11 Armure 4 PVie 19
**Armes :** Coup de Boutoir 60%, dommages 1D6+2D6

**DAUPHIN TUEUR 4**
DEX 11 Armure 4 PVie 20
**Armes :** Coup de Boutoir 45%, dommages 1D6+2D6

**DAUPHIN TUEUR 5**
DEX 12 Armure 4 PVie 18
**Armes :** Coup de Boutoir 70%, dommages 1D6+2D6

**DAUPHIN TUEUR 6**
DEX 11 Armure 4 PVie 17
**Armes :** Coup de Boutoir 65%, dommages 1D6+2D6

## Perdus en Mer

A bord de *l'Architeutis*, l'alarme est donnée lorsque la liaison radio avec le *Coco* est interrompue. En cours d'après-midi, le navire océanographique récupère le *Rover Un* comme prévu, mais il n'y a aucune trace du submersible de six places à bord duquel ont embarqué les investigateurs. Les deux submersibles biplaces plongent alors aux alentours de la balise du *Coco*, mais leurs recherches sont vaines en dépit de leurs efforts. Les deux embarcations sont finalement ramenées à bord, bien après minuit, et leurs équipages mis hors quart pour quelques heures de sommeil. Le Capitaine Marsh poste trois hommes en veille sur le pont pendant toute la nuit, mais aucune fusée n'est aperçue...



La métamorphose en Profond qui est à l'œuvre chez Tornowski a pris le pas sur son ancienne personnalité ; il a accompli des sabotages moins visibles que la destruction d'un ou deux circuits... Il a inversé la lecture des compas, principal et auxiliaire, et il a brouillé les graduations de la ferrite de localisation des radio-balises. Le matériel de navigation, à bord du *Coco*, n'est pas conçu pour des navigations océaniques sérieuses... Le submersible ne tarde pas à être hors de portée des balises.

Le Dr. Mitchell a mis le cap sur ce que les instruments du petit sous-marin lui indiquent comme le gisement de *l'Architeutis* ; en fait, elle fait route vers le nord-ouest, et l'erreur est aggravée par la dérive due à un courant de 3 nœuds portant vers l'ouest. En milieu d'après-midi, au moment où le navire océanographique et le *Coco* auraient dû opérer la jonction, ils sont en fait éloignés de 15 km... Le mini-sub est tout seul maintenant.

Au fil des heures, le Dr. Mitchell a de plus en plus de mal à garder sa position. Le submersible émerge toutes les 15 minutes pour chercher le navire océanographique, mais le vent forcit en cours d'après-midi, malmenant la petite embarcation cylindrique et la contraignant à plonger. Tout le monde apprend très vite à ne pas ouvrir le panneau supérieur pour jeter un coup d'œil : chaque fois qu'une vague éclate sur lui, le pauvre *Coco* embarque entre vingt et cinquante litres d'eau... Les nuages sont de plus en plus bas. Le *Coco* a encore de nombreuses fusées à bord, mais leurs chances d'êtres aperçues s'amenuisent.

Mitchell sollicite l'avis des investigateurs. Ecoutez sérieusement leurs suggestions, et essayez-les. Est-il besoin de le dire, rien ne s'améliorera. Donnez l'occasion aux investigateurs de participer aux décisions concernant la signalisation, l'émersion, etc., de sorte qu'ils se sentent responsables des échecs. Tornowski est morose et ne se mêle pas aux discussions.

Il y a une suggestion qu'il ne faut pas qu'ils mettent en œuvre: c'est d'abandonner le *Coco* et de rester à la surface sur le radeau de sauvetage. Pour cela, Mitchell peut objecter que les dauphins tueurs constitueront une menace encore plus importante pour un fragile engin de survie. Mais la façon la plus simple d'éliminer l'idée (bien qu'elle ne soit pas mauvaise) est de faire démontrer par le Dr Mitchell que le sous-marin est encore sûr et utilisable, et le restera encore deux jours de plus ; lorsque les batteries du *Coco* seront à plat, il sera encore temps de l'évacuer.

Le submersible est exigu ; tous les vêtements sont trempés, et tout le monde aurait besoin d'un bain. Mitchell fait descendre le sous-marin jusqu'au fond, qui à cet endroit se trouve à une profondeur légèrement supérieure à une trentaine de mètres, et elle le pose de sorte que tout le monde puisse dormir un peu. Mais une heure plus tard, tous sont tirés de leur sommeil par les hurlements de Tornowski. Il montre un hublot en hurlant qu'il y a des gens dehors. Bien que la mer soit étrangement lumineuse, tout ce qu'on peut apercevoir, ce sont des hordes de dauphins...

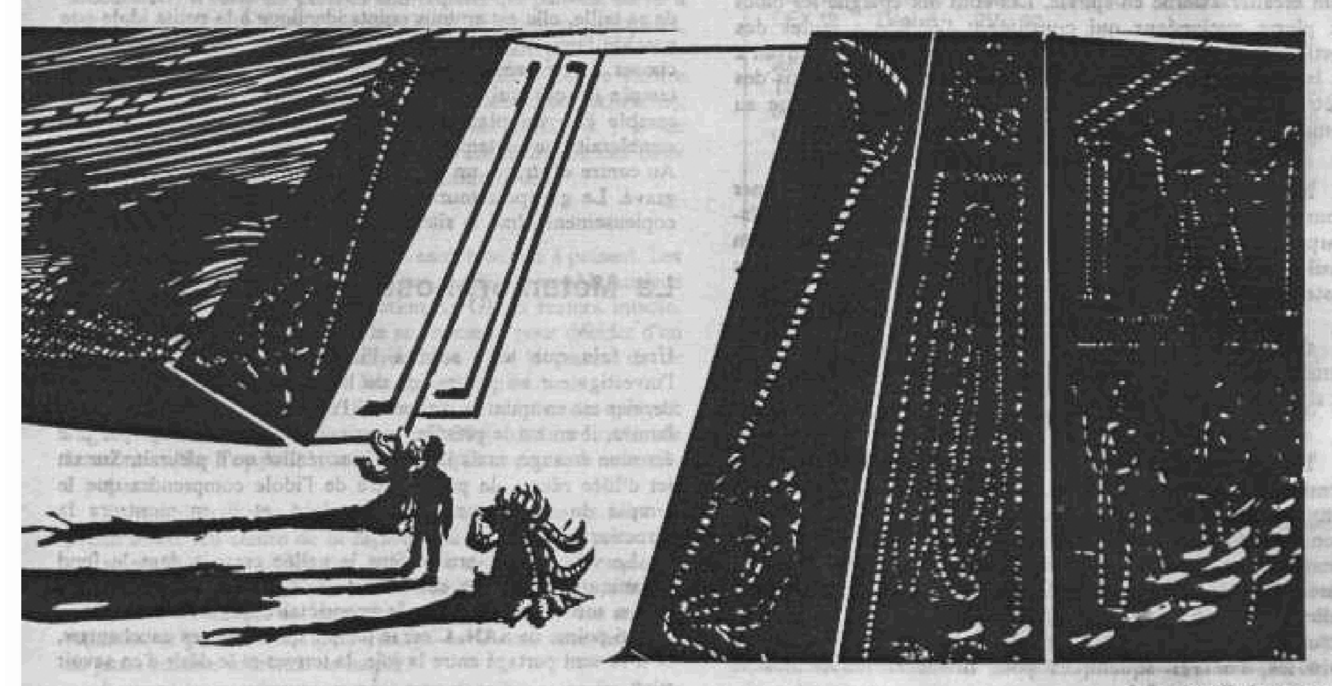
Mais celui qui regarde attentivement à l'extérieur et réussit un jet spécial en T.O.C. (1/5 des chances de succès normales) a une vision fugitive de cadavres bouffis, ballotés à travers les flots par les dauphins. Cette vision coûte 0/1D3 points de SAN. Les autres personnes ne voient que les dauphins. Max continue à hurler jusqu'à ce qu'il soit ramené au calme (par un jet réussi en Psychanalyse ou en Psychologie), ou bien drogué (la pharmacie du bord est pourvue de médicaments à usage courant et d'analgésiques).

Au cours des quelques heures qui suivent, tous ceux qui sont éveillés voient s'accélérer la mutation de Max. Ses cheveux commencent à tomber, et la peau de son cou à se rider. Tout le monde se sent dans un état épouvantable, mais lui, il l'est vraiment... A l'aube, la lueur qui éclairait la mer pendant la nuit précédente est remplacée par une lumière trouble venant d'un soleil caché par des nuages.

## Le Premier Temple

Le petit déjeuner est interrompu par des coups vigoureux frappés contre la coque du submersible. Hélas, ce ne sont pas des secours: les dauphins sont revenus... A présent, faute de cibles isolées, ils s'acharnent sur le mini-sub à 50, voire 100 à la fois. En le bousculant, ils le poussent sur le fond marin.

Haletante, Mitchell met en route le submersible, et l'attaque va en diminuant. Mais lorsqu'elle fait décrire une courbe au sous-marin, tous peuvent voir un véritable mur de dauphins qui approchent !



*Le temple de Gloon*

Ils recommencent à se presser contre le *Coco*, le secouant et lui arrachant d'inquiétants craquements et grincements par tous ses joints. Pas besoin de réussir un jet d'Idée pour deviner dans quel sens il faut aller... Les dauphins pourraient aisément rattraper le *Coco*, mais tant qu'il s'éloigne d'eux, ils n'en font rien.

Environ une heure et demie plus tard, le mini-sub s'approche d'une haute colline sur laquelle subsistent plusieurs structures apparemment intactes. Demandez un jet de SAN à l'investigateur qui possède la statuette : il reconnaît les architectures des cauchemars qui continuent à le laisser toujours plus épuisé chaque matin. Il lui en coûte 0/1D4 points de SAN. Les dauphins cabriolent dans les ruines et autour d'elles, mais ne menacent pas le *Coco*.

Max Tornowski est saisi d'une grande excitation ; il marmonne : "il nous attend, il nous veut", parmi d'autres paroles insensées. Sa peau commence à peler, comme s'il avait reçu un grave coup de soleil. Le derme qui apparaît en dessous est luisant, enflammé et douloureusement tuméfié, mais Max ne montre aucun signe d'inconfort. Un jet réussi en T.O.C. montre que Max ne cille plus, et qu'il ne ferme jamais complètement ses paupières, même lorsqu'il dort. Tous peuvent voir que ses yeux semblent vitreux et protubérants. Le Dr. Mitchell déclare à Max qu'il est malade et qu'elle le relève de toutes ses fonctions. Elle indique également en aparté aux investigateurs de garder un œil sur lui et de ne plus exécuter ses instructions.

Les dauphins se sont dispersés après l'assaut impressionnant qu'ils ont mené plus tôt. Mitchell fait émerger le *Coco* à la surface. Il pleut à seaux, et le vent souffle en rafales en direction du nord-est, à environ 15 nœuds. La visibilité est nulle. On ne peut rien faire, il ne reste plus qu'à redescendre - Mitchell ne peut néanmoins s'empêcher de remarquer que la situation est plus confortable dans le sous-marin que s'ils se trouvaient dehors, secoués en tous sens dans leur radeau de survie...

Mitchell propose de retourner vers les ruines qu'ils ont trouvées. Qu'ils sortent vivants ou non de l'aventure, ajoute-t-elle, l'occasion est trop magnifique pour ne pas être saisie. Si les investigateurs sont d'accord, ils se dirigent vers la structure la plus intéressante, un immense bâtiment cylindrique entouré d'un escalier externe en spirale. Les éons ont épargné les blocs de pierre cyclopéens qui constituent l'édifice ; seules des portions de l'escalier se sont écroulées. La porte qui se trouvait à sa base (si toutefois il y en avait une) est ensevelie sous des mètres de vase, mais une fissure de trois mètres de large au sommet de l'édifice laisse augurer une possibilité d'accès.

Mitchell permettra à trois investigateurs de l'accompagner pour examiner les ruines. Le *Coco* est équipé de deux fusils-harpon et de quatre perches anti-requins ; Mitchell prend un fusil-harpon. Faites choisir à chaque investigateur une des armes restantes, au cas où les dauphins reviendraient.

Comme précédemment, Tornowski reste en arrière. Mais cette fois-ci, l'un des investigateurs le surveille, tout en pilotant le sous-marin.

La construction cylindrique s'avère d'une solidité effarante, comme le suggère sa conservation après tous ces millénaires. A l'intérieur, elle est entièrement creuse, avec un diamètre d'une trentaine de mètres. Elle n'est éclairée que par les petites lumières de l'équipe. Trois statues sont disposées le long des parois intérieures de l'édifice. Lorsque l'équipe fait le tour de la salle pour examiner les statues, ses membres ne peuvent en voir qu'une à la fois : leurs lampes halogènes ne percent pas assez loin les ténèbres aquatiques pour illuminer les statues se trouvant de l'autre côté.

### Fusils-Harpon

Pour tirer avec un fusil-harpon, on utilise la compétence en Fusil. Le harpon inflige 1D10 points de dommages. L'arme a une portée effective de 6 mètres. Lorsqu'on manque la cible, on peut récupérer le harpon grâce à la ligne qui le relie au corps de l'arme : l'opération prend 6 rounds de combat.

Dans cette aventure, *Coco* est équipé de deux fusils-harpon.

### Perches Anti-Requins

Ce sont des perches d'un mètre vingt, au bout desquelles est logée une cartouche de fusil de chasse. L'appareil se décharge lorsqu'on en frappe violemment le flanc d'une cible. Il inflige 4D6 points de dommages.

N'importe quelle compétence de combat rapproché convient pour s'en servir, y compris celle en Coup de Poing. Il faut deux rounds de combat pour recharger une perche anti-requins.

L'équipe est dotée de trois de ces engins et de 20 cartouches de fusil de chasse.

La première statue qu'ils examinent n'est plus qu'un tas de décombres, mais sa tête finement ciselée aux oreilles de chauve-souris et ressemblant à celle d'un crapaud est encore intacte ; elle repose devant son torse, dans une immense vasque de pierre vide. Un jet réussi en Mythe de Cthulhu permet d'identifier une effigie de Tsathoggua.

La seconde statue, d'une facture parfaite, est une minuscule horreur ressemblant à un calmar vermiforme et aveugle. Un jet réussi en Mythe de Cthulhu, et on reconnaîtra là un chthonien. La statue est encerclée par un anneau de crânes de pierre brisés.

Sur un côté de son socle, est inscrit un cercle traversé d'une ligne bissectrice irrégulière. Un jet réussi en Géologie suggèrera que cette ligne est une représentation schématique de la dorsale Nord-Atlantique.

La dernière statue est la figuration d'une dizaine de mètres de hauteur d'un jeune homme nu couronné de laurier. Exception faite de sa taille, elle est en tous points identique à la petite idole que possède l'investigateur. Sur la partie frontale de son socle, deux choses sont représentées. L'une est un temple en bas-relief, le temple obscur qui hante les rêves de l'investigateur. L'autre semble être un plan au sol du temple. D'après ce plan, il semblerait que ce temple noir soit quasiment vide à l'intérieur. Au centre du tracé, un disque entouré de flammes stylisées est gravé. Le groupe retourne dans le sous-marin, non sans avoir copieusement filmé le site.

## La Métamorphose de Tornowski

Une fois que tous sont à l'intérieur, les compagnons de l'investigateur en possession de la statuette remarquent que ce dernier est en train de pleurer. Si l'on attire son attention sur ses larmes, il en est le premier surpris. Il se sent submergé par une émotion étrange, mais il n'avait pas réalisé qu'il pleurait. Sur un jet d'Idée réussi, le propriétaire de l'idole comprendra que le temple de ses songes n'est pas loin, et il en montrera la direction.

Le submersible arrive dans la vallée creusée dans le fond océanique. Sur un des côtés de celle-ci, se dresse un temple de pierre sombre. A sa vue, le propriétaire de la statuette perd 0/1D6 points de SAN. C'est le temple qui hante ses cauchemars, et il se sent partagé entre la joie, la terreur et le désir d'en savoir plus...

La montée presque palpable de la présence du Mythe de Cthulhu submerge soudain quelque chose chez Tornowski : une arme jaillit de sa poche ! Le Dr. Mitchell tente de le calmer, mais d'un revers brutal, Tornowski la frappe en plein visage avec le canon de son revolver ; son oreille éclate et elle s'écroule, inconsciente, dans une mare de sang. Tornowski tient tout le monde en respect, jurant qu'il percera la coque du sous-marin si les investigateurs ne se tiennent pas en retrait. Il exige la statuette. La transformation en Profond naturellement lente est ici catalysée par la proximité de Gloon et la présence de la figurine : la métamorphose est imminente.

Que Tornowski obtienne ou non la statuette, il se rue dans le sas et il sort, sans avoir revêtu aucun scaphandre. Juste avant de partir, il tire un coup de feu dans la paroi du mini-sub, et un jet d'eau d'une puissance incroyable jaillit dans le *Coco*. La pression est trop forte pour que la fuite puisse être colmatée depuis l'intérieur du submersible. Un des investigateurs doit se dévouer pour se rapprocher du Dr. Mitchell qui est toujours sans connaissance, afin de la soulever et de l'introduire dans son scaphandre de recherche pour lui éviter la noyade.

Pour obturer la voie d'eau du *Coco*, un des investigateurs restants doit réussir un jet sous la compétence Piloter un Mini-Sub, afin de se souvenir des procédures d'urgence de coupure des circuits électriques, plus deux jets de Dextérité, pour entrer dans son scaphandre, sortir du sous-marin et effectuer la réparation avant que ce dernier ne soit irrémédiablement rempli d'eau. Si personnes ne parvient à réussir la séquence entière de jets de dés: tous devront se débrouiller pour enfiler leur scaphandre de recherche ; dans une pluie d'étincelles, le *Coco* va griller tous ses circuits, puis il ne sera plus qu'une épave obscure au fond de l'océan.

Si quelqu'un parvient à obtenir un T.O.C., il apercevra Tornowski dans l'eau. Celui-ci vomit du sang, en proie à des convulsions immédiates, et il laisse échapper la statuette. Mais sa métamorphose se poursuit, et en quelques secondes, il est devenu un Profond... Un groupe de dauphins converge vers le nouveau monstre et il s'éloigne en nageant avec eux. Tous ceux qui regardent à cet instant par un hublot perdent 1/1D6 points de SAN. La statuette délaissée gît sur le fond marin.

Dans l'obscurité, les investigateurs ne peuvent manquer de remarquer qu'une brillante lumière intermittente apparait soudain à l'intérieur du sanctuaire.

Le sas du *Coco* peut être déverrouillé manuellement, mais il résiste avec une FOR de 16. Si les écoutilles refusent de fonctionner, il reste les perches anti-requins qui peuvent servir à faire sauter les hublots d'observation (bien que ces derniers, étant donné leurs dimensions, ne puissent laisser passer que des individus ayant une TAI inférieure ou égale à 24, ce chiffre comprenant les 10 points de TAI du scaphandre de recherche). Aucun instrument coupant du bord n'est suffisant ; si un investigateur ne parvient pas à sortir grâce à une de ces deux méthodes, il est piégé, et il mourra en quatre heures.

## Le Deuxième Temple

Le Dr. Mitchell revient à elle et peut se débrouiller à présent. Les investigateurs qui sont sortis peuvent se diriger vers la surface s'ils le désirent, mais la malédiction de Gloon restera intacte. Les survivants ont bien besoin de se concerter pour décider d'un plan d'action. On prend pour hypothèse pour le restant de ce chapitre qu'ils se dirigent vers le temple illuminé.

Entre le *Coco* posé sur le fond et le temple, on aperçoit vaguement les restes du sous-marin U-29 (voir la nouvelle de Lovecraft : "Le Temple") ; ce n'est plus qu'une carcasse sans vie, à présent.

Le temple est une immense structure, entièrement faite de pierre noire. Au centre de la façade, une gigantesque porte. Du sol au plafond, il y a bien une quinzaine de mètres. Lorsque les investigateurs s'approchent, la lumière s'affaiblit puis s'éteint. L'extérieur du temple est couvert de représentations des anciens Atlantes, et parmi elles figure l'image de Gloon, sous les traits du jeune homme couronné de laurier.

Lorsque les scaphandriers pénètrent dans le sanctuaire, leurs lampes révèlent des dalles désertes couvertes de vase et une ou deux pieuvres. Mais dans les minutes qui suivent, une lueur apparaît. Elle n'est d'abord pas plus grande qu'un pois, mais rapidement elle grandit en intensité, pour devenir une énorme sphère lumineuse. De ce portail, Gloon émerge, flanqué de ses deux Servants...

### GLOON, Dieu Extérieur Inférieur

Gloon apparaît sous une forme identique à la statuette : un beau jeune homme nu, d'une stature bien supérieure à 3 mètres. Sa couronne de laurier, aussi incongrue que sa nudité sans protection au fond de l'océan, est soigneusement disposée autour de sa tête.

Gloon peut toucher sa victime à travers son armure ou ses vêtements pour lui infliger des souffrances et des angoisses intolérables : sa chair explose en une ébullition suppurante de furoncles et d'escarres. Cette éruption provoque 1D3 points de dommages par round chez le malheureux après que le contact ait pris fin. L'angoisse fait perdre également à la victime 10 points de pourcentages dans toutes ses compétences, jusqu'à ce que les lésions soient guéries.

Si les points de vie de Gloon sont réduits à 0, il se métamorphose en sa véritable forme, puis se dissout, évanoui dans la dimension différente qui est la sienne. Sous cette forme-là, il n'est qu'une horreur ressemblant à une limace hérissée de barbillons.

**GLOON**

FOR 40 CON 60 TAI 35 INT 14 POU 50
DEX 17 Dépl. 6 PVie 40

**Armes :** Contact 60%, dommages par corruption

**Armure :** aucune
**SAN :** en temps normal, on ne perd aucun point de SAN lorsqu'on voit Gloon ; mais l'apercevoir sous sa forme véritable coûte 1/1D10 points de SAN.

### Les Deux Servants de Gloon

Les servants ressemblent à des versions miniatures de l'entité Zoth-Ommog. Leur taille est d'environ 2 mètres. Chacun peut mener une attaque par round, soit avec un tentacule, soit avec une morsure.

Chacun est protégé par 3 points d'une peau épaisse et grasse, et chacun également peut se régénérer de tous les dommages reçus, à raison de 3 points par round de combat. Une réduction de ses points de vie à zéro chasse la créature. On perd 1/1D10 points de SAN lorsqu'on la voit.

**PREMIER SERVANT**

FOR 13 CON 40 TAI 20 INT 10 POU 12
DEX 12 Dépl. 6 PVie 30

**Armes :** Morsure 45%, dommages 1D6+1D6
Tentacule 45%, dommages : 1D6 de constriction et d'écrasement à chaque round successif ; les scaphandres de recherche résistent jusqu'à ce que leur capacité d'absorption soit dépassée (voir le passage sur les tentacules des Choses très Anciennes, en page 36 du livret de règles de base).

**DEUXIEME SERVANT**

FOR 16 CON 35 TAI 20 INT 10 POU 14
DEX 10 Dépl. 6 PVie 28

**Armes :** Morsure 45%, dommages 1D6+1D6
Tentacule 45%, dommages : 1D6 de constriction et d'écrasement à chaque round successif ; les scaphandres de recherche résistent jusqu'à ce que leur capacité d'absorption soit dépassée (voir le passage sur les tentacules des Choses très Anciennes, en page 36 du livret de règles de base).

# La Fin de l'Aventure

Il reste peu de temps aux investigateurs, mais ils ont des avantages qui deviennent de plus en plus évidents au fil de leurs évolutions. Les Servants de Gloon ne peuvent attaquer personne à moins de 3 mètres de l'idole. Et Gloon ne peut pas quitter le temple ; sortir de ce dernier réduit donc aussitôt le nombre des adversaires.

Si la statuette est placée dans la lumière qui brille à l'intérieur du sanctuaire (l'émission lumineuse dure aussi longtemps que Gloon et ses Servants sont en activité), Gloon et ses Servants sont chassés, et la statuette est également expédiée dans une autre dimension ; Gloon ne peut alors revenir sur Terre. Aussi, Gloon et ses Servants tentent constamment d'éviter cela.

Si l'idole est ramenée dans le temple, même sans être détruite dans la lumière, les visions prennent fin et le possesseur de la statuette est guéri. N'oubliez pas que les Servants de Gloon tenteront obstinément de tuer les investigateurs, avec ou sans l'idole, en les prenant en chasse jusqu'à la surface s'il le faut. Si l'idole n'est pas ramenée au temple à un moment ou à un autre, son propriétaire continue à être affecté par les hallucinations, et il perd 0/1D3 points de SAN par nuit jusqu'à la folie complète.

Lorsqu'ils ont accompli leur tâche d'exorcistes, ou bien vaincu Gloon de quelque autre manière et abandonné la statuette, les investigateurs peuvent regagner la surface. Là, il ne leur restera plus qu'à se maintenir en espérant que *l'Architeutis* va se montrer...

A l'intérieur du *Coco*, il y a un radeau de survie. Un investigateur audacieux peut descendre jusqu'au submersible, pénétrer dans sa coque envahie par les eaux, en extirper le radeau dans son étui, puis percuter la cartouche d'air comprimé. Le gaz gonfle brutalement l'embarcation qui file vers la surface comme une fusée.

Dans le radeau se trouve un kit de survie, et dans cette trousse, des fusées de détresse. Le mauvais temps s'apaisant, les fusées sont aperçues par *l'Architeutis* qui ne tarde pas à arriver. Son pont est maculé de sang et jonché de plumes à cause des attaques répétées des albatros... Sans fusées, les investigateurs risquent de bouchonner dans l'océan pendant plusieurs jours avant que l'hydravion de l'Institut finisse par les retrouver...

Tous résisteront mieux en conservant leur scaphandre de recherche, amarré aux autres et au radeau, qu'en l'abandonnant et en restant exposés. Sans son scaphandre, chaque survivant perd 1D6+1 points de vie le deuxième jour et les jours suivants ; avec son scaphandre, il ne perd qu'un point de vie tous les deux jours.

Quoi que fassent les investigateurs, le récit qu'ils en feront vaudra la peine d'être écouté. Quant à savoir si *l'Architeutis* parviendra à revenir à terre, ou si les films vidéo tournés par l'équipe ont bien enregistré des images... Nous laisserons le champ libre à l'imagination fertile du gardien. Les hautes récompenses et les honneurs sont des gratifications excessives pour de simples investigateurs ; et d'ailleurs, de nombreuses expéditions à risques s'imposeront avant que tous les dangers de la montagne engloutie de l'Atlantide ne soient vaincus...

Si les investigateurs parviennent à se débarrasser de la statuette, son propriétaire recevra 1D6+1 points de SAN, et les autres 1D3. Si les investigateurs parviennent à chasser Gloon et ses âmes damnées, ils recevront chacun 2D6 points de SAN. Si Mitchell et les autres investigateurs qui étaient dans le *Coco* ont survécu, vous leur octroierez pour cela un point de SAN supplémentaire. ■

*LA CITE DES ABYSSES*

*Voici que la mort s'est érigé un trône*
*Dans l'étrange cité qui s'étend solitaire*
*Loin dans les pâles profondeurs de l'Ouest,*
*Où le bien et le mal et le meilleur et le pire*
*Dorment d'un sommeil éternel.*
*Là, les tombeaux, les palais et les tours*
*(Tours rongées par le temps et qui ne tremblent point !)*
*Ne ressemblent en rien à ce que sont les nôtres.*
*Autour, abandonnées des vents qui insufflaient la vie,*
*Résignées à l'oubli des cieux*
*Stagnent les eaux mélancoliques.*

*Nul rayon céleste ne tombera*
*Sur la longue nuit de cette citadelle ;*
*Mais une lueur née de la mer livide*
*Ruisselle sur les tourelles silencieuses -*
*Glisse aux pinacles des beffrois -*
*Sur les dômes - sur les flèches et les murailles colossales -*
*Et sur les basiliques de la Babylone noyée -*
*Sur les chapiteaux aux ombres oubliées*
*Lierre jadis sculpté et floraisons de pierre -*
*Sur maints et maints merveilleux sanctuaires*
*Au couronnement festonné de frises*
*Entrelaçant la violette et la vigne.*

*Résignées à l'oubli des cieux*
*Stagnent les eaux mélancoliques.*
*Ainsi se mêlent les tours et les ombres*
*Là où tout semble suspendu dans les airs,*
*Et d'une tour hautaine contemplant la cité*
*La mort laisse planer son dédain de géant.*

*Là, des temples éventrés et des tombes béantes*
*Baillent sous les ondes de lumière blême ;*
*Mais ni les richesses qui gisent là*
*Dans les yeux des idoles au regard de diamant -*
*Ni les fabuleux joyaux dont le mort est paré*
*Ne tentent les eaux qui dorment à jamais ;*
*Car nulle ride ne court, hélas !*
*Au long de ce désert de verre -*
*Nulle houle ne conte que peut-être des vents*
*Existent sur des mers lointaines et plus heureuses -*
*Nulle vague ne soupire que des vents aient existé*
*Sur des mers moins hideusement sereines.*

*Mais voici qu'un trouble est dans les airs :*
*La vague - il y a un mouvement ici !*
*Comme si les tours avaient écarté,*
*En sombrant légèrement, le morne flot -*

*Comme si leurs faîtes avaient imperceptiblement creusé*
*Un vide dans les Cieux ténus.*
*Les ondes lumineuses sont à présent plus rouges -*
*Le souffle des heures n'est plus que faible et bas -*
*Et lorsque, parmi des gémissements qui n'ont rien de terrestre,*
*Au fond, tout au fond cette ville se fixera désormais,*
*L'Enfer, s'élevant d'un millier de trônes,*
*Viendra pour son allégeance.*

- Edgar Allan Poe

## A bord de l'*Architeutis*

Un ou des investigateurs peuvent rester à bord de *l'Architeutis* pendant que les quatre élus plongent avec Mitchell et Tornowski. Les gardiens injecteront peut-être un épisode digressif sur le navire océanographique, à moins qu'ils ne résument les événements qui s'y déroulent à un simple paragraphe de l'épilogue de l'aventure...

## Les Attaques des Albatros

Les albatros sont de grands oiseaux marins d'une envergure pouvant dépasser 3 m ; le dessus de leurs ailes est marqué de brun sombre, et leur ventre est blanc. Ils peuvent ouvrir tout grand leur bec dur comme l'acier et cruellement recourbé. En vol, les albatros font penser à de gigantesques hirondelles, bien que leur comportement évoque davantage d'immenses mouettes. Ces oiseaux intelligents et opiniâtres n'abandonnent que rarement les étendues marines pour la terre.

Le rassemblement dont Gloon est le maître d'œuvre comprend 2000 à 3000 albatros ; ils se sont regroupés en fin de matinée, décrivant des cercles serrés autour du bateau, obscurcissant le soleil. Un jet réussi en Zoologie établit que ce comportement est inhabituel et inquiétant. En milieu d'après-midi, les oiseaux attaquent, prenant pour premières cibles les hommes du bord. Lorsque les cibles humaines se font rares, les oiseaux s'en prennent au navire, causant des dommages généraux.

Les albatros sont des oiseaux de grande envergure, et il leur faut de la place. Ils ne peuvent pas se mettre à plus de 10 pour attaquer un être humain en un round de combat. Les dommages infligés dépendent du nombre d'oiseaux qui attaquent : vous déterminerez ce nombre en jetant un D10. Si les assaillants sont entre 1 et 5, aucun dommage n'est produit. S'ils sont entre 5 et 9, la cible perd automatiquement 1 point de vie. Pour 10, la victime perd 2 points de vie. (Ce sont des fins chasseurs, et ils manquent rarement une cible de la taille d'un être humain). Celui qui réussit à esquiver ne perd pas de points de vie. (Vous devez savoir en début de round si les investigateurs comptent esquiver).

Si vous utilisez les règles de localisation des blessures, ajoutez 6 à chaque résultat : les attaques touchant la partie supérieure du corps sont les plus probables. Les résultats excédant 20 comptent pour 20.

## La Résistance contre les Albatros

Les investigateurs seront peut-être obligés de monter sur le pont malgré une attaque d'albatros, pour ramener de l'équipement à bord, pour venir au secours d'un coéquipier, préserver du matériel, réparer une antenne, lever un mini-sub, etc...

*L'Architeutis* est à l'épreuve des cyclones ; c'est une forteresse mobile extrêmement solide. Ses panneaux sont verrouillables et laisseront glisser les coups de bec ou de griffes. Les hublots d'une TAI de 14 sont fabriqués avec du verre épais et recuit, et on peut les condamner tous à l'aide d'un volet métallique. *L'Architeutis* est aussi bien imperméable à l'eau qu'aux oiseaux. Tant que les investigateurs restent en ses flancs, les albatros ne peuvent pas leur faire grand chose.

L'équipement de gros temps peut constituer une armure individuelle. Les suroîts, les vestes, les pantalons et les bottes sont épais, et ils n'offrent que peu de prise aux griffes. Si une cible est harnachée de son équipement de gros temps, soustrayez 1 point au résultat du jet d'attaque en 1D10.

Il y a également le matériel de lutte contre l'incendie. Il comprend 20 tenues avec gants, veste et casque à l'épreuve des becs et des griffes, complétées par un dispositif pour la respiration couvrant le visage et le cou. La cible ainsi équipée peut soustraire 3 points du résultat du jet d'attaque en 1D10.

*L'Architeutis* est dotée d'un système anti-incendie extérieur qui, en pompant l'eau de mer, permet d'asperger tout ou partie de l'extérieur du navire. Lorsqu'il est mis en action, aucun oiseau ne volera à travers ce rideau d'eau.

On peut également débarrasser une victime de ses agresseurs aériens à l'aide du jet d'eau d'une lance à incendie. Il faut deux personnes expérimentées pour contrôler la force surprenante d'un de ces tuyaux, ou bien trois novices. Ceux qui ont la pratique visent la cible et l'enveloppent : le succès est automatique. Mais les novices n'ont que 40% de chances par round de combat d'atteindre la cible en domptant les soubresauts et les contorsions de la lance à incendie.

(Si un investigateur novice tient l'embout, demandez un jet de chance : s'il est manqué, l'infortuné a pris de plein fouet l'impact du jet d'eau et 1D6 points de dommages. Sur l'embout, il y a une poignée latérale qui permet de régler la pression entre la trombe d'eau qui renverse et la douce brume qui enveloppe...)

Il est possible de modifier le carburant des machines afin de créer une épaisse fumée noire. Les chimistes peuvent également créer de la fumée artificielle. Si le vent est léger, et si *l'Architeutis* ralentit sa course ou s'arrête, une fumée dense permettra d'interrompre les assauts en aveuglant et en effrayant les oiseaux.

## Quelques Détails sur l'*Architeutis*

**LA TIMONERIE :** il y a là le radar, le matériel de radio et de navigation, l'ordinateur du bord, un groupe électrogène de secours, diverses antennes, la passerelle et l'unique cheminée du navire. *Points faibles :* les antennes, la cheminée (bien que protégée par un écran) que 30 à 40 albatros kamikases peuvent parvenir à obturer. Les oiseaux peuvent aussi bloquer les manches à air, bien qu'elles soient également protégées.

**LE PONT DES OFFICIERS :** les quartiers des officiers du navire et des leaders de l'expédition. Un petit carré, une cambuse, une armoire renfermant les armes, etc. *Points faibles :* la ventilation par manche à air ou le système d'air conditionné ; il n'y a pas de groupe électrogène de secours.

**LE PONT DE L'EQUIPAGE :** plus vaste que celui des officiers, il comprend d'autres quartiers pour les scientifiques et les techniciens, le carré, un bar, et les installations sanitaires. Quatre radeaux de survie pour 15 personnes sont stockés ici, deux à babord et deux à tribord. *Points faibles :* la ventilation par manche à air ou le système d'air conditionné ; pas de groupe électrogène de secours.

**LE PONT PRINCIPAL :** prolongement à ciel ouvert du pont de l'équipage vers l'arrière. Vers l'avant, il y a des cales, des mâts de charge et des cabestans. L'arrière est l'aire d'arrimage, de lancement et de remontée des mini-sub. Deux radeaux de 20 places sont également stockés là. *Points faibles :* aucun.

**LE PONT SCIENTIFIQUE :** les trois premiers ponts étaient des superstructures. Le pont scientifique est aménagé à l'intérieur de la coque. Il y a là : les labos, les établis, de petits bureaux, les réfrigérateurs et les réservoirs d'air comprimé, les caissons de collection, une bibliothèque scientifique, du matériel informatique, un petit atelier de réparation des machines, et un groupe électrogène de secours. Bien qu'il soit aménagé dans la coque du navire, ce pont a des petits hublots. *Points faibles :* le système de ventilation indépendant pourrait facilement être obturé par les oiseaux.

**LES PONTS INFERIEURS :** la majeure partie de l'intérieur de la coque. Il y a là deux cales pour la cargaison, les ballasts, les groupes électrogènes pour l'électricité courante, les réservoirs d'eau douce, des stockages divers, la chambre des machines, les arbres d'hélice et les réservoirs de carburant. Il n'y a pas de hublots. *Points faibles :* les moteurs et la ventilation sont dépendants des puits d'aération donnant sur le pont principal et la timonerie et qui peuvent être obturés ; il y a peu d'issues.

**COMMUNICATIONS :** (1) Sur bâbord et sur tribord, des échelles extérieures relient les antennes, la timonerie, le pont des officiers au pont de l'équipage / pont principal. (2) A l'avant et à l'arrière, des descentes relient la timonerie, le pont des officiers, le pont de l'équipage, le pont scientifique et les ponts inférieurs. (3) A l'arrière, une échelle extérieure relie le pont principal avec le haut de la cheminée. (4) Une échelle intérieure permet d'accéder aux antennes depuis la timonerie. (5) Quatre portes font communiquer le pont principal avec le pont de l'équipage. (6) Un panneau de secours relie la chambre des machines au pont scientifique. (7) Un panneau de secours relie le pont scientifique à la portion arrière du pont principal. (8) Deux panneaux de secours relient les cales de marchandises 1 et 2 à la partie avant du pont principal. (9) Un panneau étanche ouvre sur la mer au-dessous des ponts.

# Songes Funestes

Où nos héros s'en iront jusqu'au fin fond du Colorado afin de tirer au clair une bien sombre affaire de folies inattendues et d'agissements étranges sur les bords d'un insondable lac de montagne.

IL SE PASSE QUELQUE CHOSE DE SINISTRE à l'Institut Windthrope de Recherche sur les Rêves. Une jeune fille a perdu la raison, des gens disparaissent, et le pire cauchemar au monde est en passe de devenir une réalité. L'Institut a mis au point une technique grâce à laquelle on peut étudier les rêves directement, mais ce faisant, une faille a involontairement été ouverte, et l'influence hideuse du Grand Cthulhu est à l'œuvre sur les chercheurs, à leur insu.

Cette influence, la *chorazine*, est la portion de Cthulhu qui est la plus accessible psychiquement. C'est l'intrusion méthodique du Lecteur de Rêves dans l'inconscient collectif de l'humanité qui l'a attirée. La chorazine s'est branchée sur l'ordinateur de l'Institut et a fait un usage jusqu'à présent limité de son Unité Central de traitement.

L'ignoble volonté visqueuse du Grand Cthulhu va remplacer entièrement toute pensée rationnelle, s'infiltrant comme une eau trouble pour dominer le règne matériel aussi bien que l'immatériel. La chorazine a la propension de créer son simulacre sous forme de rêve, puis de donner une réalité à cette image, libérant ainsi un avatar de Cthulhu qui piétinera librement le monde, répandant la terreur et le sang...

La chorazine de Cthulhu influence la personnalité et le comportement de ses victimes à travers leurs rêves, les transformant insensiblement en serviteurs malgré eux.

Pendant qu'ils dorment, Dandridge et son équipe (ainsi que toute personne ayant été soumis au Lecteur de Rêves) sont réceptifs aux puissants désirs de la chorazine. Ce contrôle revêt les effets du somnambulisme ordinaire. Bien qu'endormie, l'équipe obéit aux ordres, sans pitié et à la lettre, et s'éveille le lendemain sans le moindre souvenir de ses agissements nocturnes.

Dandridge et Fielding ont été les premiers à succomber. Fielding a reçu l'ordre pendant son sommeil de reprogrammer l'Unité Centrale, et ce travail lui a pris des mois. Il va sans dire que ceci a été effacé de sa mémoire consciente, de sorte qu'il sera le premier surpris en constatant les fonctions hostiles que la chorazine a insufflées à cette machine...

Un par un, chaque élément de l'équipe a été acquis aux exigences de Cthulhu. Et les effets de cette subversion ne tarderont pas à devenir apparents pour l'observateur attentif. Mais lorsque les investigateurs arrivent sur les lieux, ils se pourraient qu'ils deviennent eux aussi la proie des rêves de Celui qui Dort à R'lyeh...

• Deux leurres peuvent distraire quelque temps les investigateurs. Le nom "Villa du Dinosaure" n'a rien à voir avec l'aventure, pas plus que d'hypothétiques squelettes de dinausaures ou de sauriens que cacherait le lac Holly. De même, les cavernes immergées du lac Holly, en dépit de l'intérêt qu'elles ont pour les géologues et de la fascination qu'elles exercent probablement sur les plongeurs, ne sont qu'une diversion. Les deux peuvent venir sur la table au cours des conversations, mais il vaut mieux que les gardiens considèrent ces idées et les préparent avant de donner des détails supplémentaires.

## Informations pour les Joueurs

Nora Pope est la cousine d'un des investigateurs. Elle travaillait comme femme de ménage à l'Institut depuis son ouverture. Il y a trois jours, Nora aurait été victime d'une overdose ; elle est hospitalisée dans un état grave.

Nora et l'investigateur choisi se connaissent depuis leur enfance, et gardent régulièrement le contact.
La dernière lettre de Nora est reproduite plus loin, ainsi qu'une aide de jeu résumant la situation du point de vue de l'investigateur en question. Vous remettrez cette aide de jeu au joueur dont vous aurez choisi l'investigateur pour en faire le cousin de Nora. La mère de cette dernière a joint un article de journal extrait de la "Clauson gazette", donnant la version officielle de l'incident ; cette coupure figure également ci-après.

## L'Histoire Secrète de la Villa Du Dinosaure

Clauson fut fondé en 1865 par douze familles de pionniers qui venaient de l'Ohio ; ils trouvèrent dans cette vallée isolée de l'eau et de la terre arable en suffisance pour établir des fermes, ainsi que des pâturages pour leurs troupeaux. La communauté était prospère, mais isolée pendant la majeure partie de l'année.

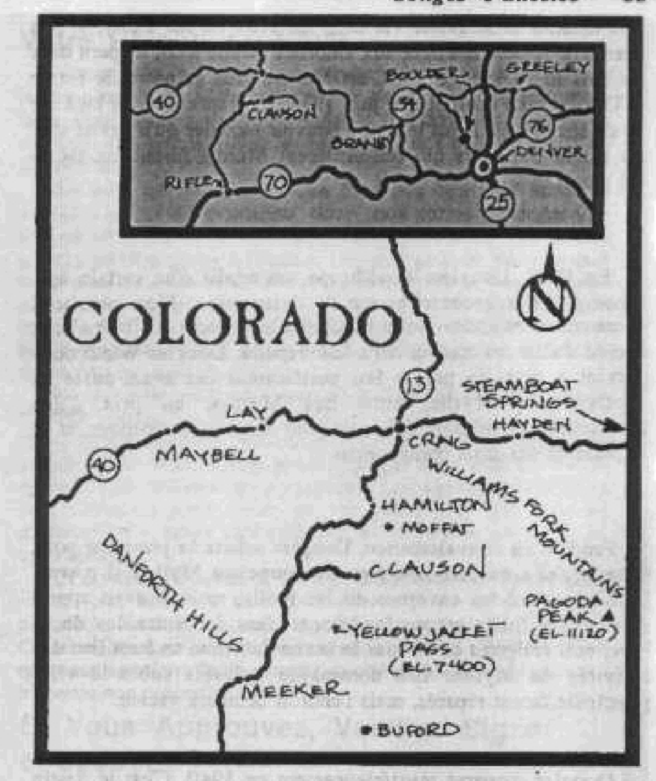
Clauson est aujourd'hui à une heure de route de Craig (Colorado), et reste encore isolée. Plusieurs superbes squelettes de dinosaures furent découverts non loin de Clauson, près du lac Holly. On en a reconstitué un par la suite afin de pouvoir l'exposer dans le hall de ce qui devait devenir en 1950 la Villa du Dinosaure, un but d'excursion populaire.

Dans les années 1920, pour quelqu'un cherchant la tranquillité et la solitude, Clauson était le lieu idéal. Abner Gilman était ce genre de personne. Il arriva à Clauson à la fin du printemps 1928, et il acheta l'étendue de forêt qui entourait le lac

Holly. Il construisit une villa sur ce domaine, ainsi qu'un pavillon pour les visiteurs et une tour de carillon. L'ensemble fut collectivement appelé la Villa Gilman. Cette villa était vouée à des menées plus noires que la villégiature...

Gilman et sa famille avaient échappé au vent de destruction qui avait ravagé Innsmouth dans l'hiver 1927-28. Les Gilman portaient la marque des Profonds. Ils étaient membres de l'Ordre Esotérique de Dagon, et ils espéraient fonder une nouvelle colonie, loin de la dévastation d'Innsmouth. Les cavernes du lac Holly semblaient un refuge sûr pour une nouvelle implantation des Profonds. Abner produisit un or étrange, venu de certaines îles du Pacifique, pour acheter la propriété du lac Holly et faire construire la villa.

Lorsque les enfants furent en âge de se marier, ils retournèrent à Innsmouth pour se chercher des épouses convenables. La première à accomplir sa transformation fut la soeur d'Abner, Martha.




*Aide de Jeu N°1*

## Vous êtes le Cousin de Nora

Vous êtes le cousin germain de Nora Pope. Vous la connaissez depuis l'enfance, et vous êtes restés en contact en vous écrivant régulièrement depuis que vous avez pris des routes séparées. Le seul fait de consommer une drogue de quelle sorte qu'elle soit est totalement contraire à la droiture de sa personnalité. Elle est strictement antialcoolique, elle ne fume pas, et on lui a vu refuser du Coca-Cola à cause de la caféine qui entre dans sa composition...

La voici à l'hôpital, dans le coma ; et les journaux ont mentionné dans leurs comptes-rendus que tout un assortiment de drogues illégales a été découvert dans sa chambre... les narcotiques ont-ils été délibérément mis dans sa chambre ? Par qui ? Pourquoi ?

Vous réalisez qu'ébruiter le fait risque d'alerter votre gibier, réduisant votre efficacité d'investigateur. Vous ferez donc le voyage avec vos collègues investigateurs pour tirer l'affaire au clair...

*Aide de Jeu N°3*

## *Une Employée de l'Institut hospitalisée*

Une employée de l'Institut Windthrope a été évacuée par transport aérien vers le Memorial Hospital de Denver, la nuit dernière, pour un traitement d'urgence.

Miss Nora Pope, qui fait partie du personnel de nettoyage de l'Institut Windthrope de Recherche sur les Rêves, a été déclarée dans un état préoccupant.

Les délégués du shériff ont signalé qu'un assortiment de drogues psychotropes a été découvert dans la chambre de Miss Pope.

L'Institut est installé à la Villa du Dinosaure, à l'Est de Clauson.

*- Clauson gazette*

*Aide de Jeu N°2*

## La Dernière Lettre que Nora Vous à écrite

Cher cousin,

Encore une journée de faite, à balayer et à essuyer la poussière. C'est tellement grand ici qu'à peine j'ai fini à un bout, il faut recommencer par l'autre !

Je ne pense pas que ce sera longtemps un problème pour moi. Je ne suis pas heureuse, ici. Les employés ont tous l'air d'aller - enfin, la plupart - mais c'est l'endroit qui me donne la frousse. Aussi il vaut mieux que je fasse ma valise...

C'est peut-être à cause de ces recherches bizarres sur les rêves... Mais j'ai l'impression que quelque chose de terrible va bientôt arriver, et qu'il vaudrait mieux que je sois dans un autre coin quand ça tombera. C'est peut-être aussi la faute de ce dingue de Fred Butts qui fait le zouave dans les bois chaque week-end... Toujours est-il que chaque fois que je ferme les yeux, je fais des cauchemars infects.

Les volontaires qui sont venus pour les expériences sur les rêves sont intéressants et gentils, mais ils sont souvent assez pitoyables. Il y en avait un qui n'arrivait jamais à trouver le sommeil, le pauvre diable. Il me disait que s'il arrivait à dormir trois heures dans une nuit, il avait de la chance. Il va beaucoup mieux à présent. Je suis sûre que l'Institut fait du bien à ces gens-là. Mais je ne me sens pas plus tranquille pour autant.

Je vais souvent nager dans le lac, bien que l'eau soit très froide. Les gens racontent qu'il y a des cavernes en-dessous de la surface, et qu'elles se prolongent sur des kilomètres.

Enfin, si ta prochaine lettre te revient avec la mention : "Retour à l'envoyeur", tu sauras pourquoi. Je t'écrirai à nouveau dès que je me serai fixée ailleurs. Il se peut que je revienne à la maison pendant un mois ou deux, le temps de tirer de nouveaux plans... J'ai entendu dire que les salaires étaient bons en Alaska. Peut-être que j'atterrirai là-bas !

J'espère que mes prochaines lettres seront plus calmes.

Bons baisers de ta cousine favorite,

Nora

Elle entama sa nouvelle vie dans les eaux du lac Holly, et son frère alla dûment déclarer aux autorités qu'elle avait disparu dans les bois le 18 avril 1935. C'est Martha sous sa nouvelle forme qu'Orville Pike aperçut le 9 juin 1936, alors qu'elle avait buté sur un de ses pièges. Il fut le seul à pouvoir raconter qu'il l'avait vue: les autres trappeurs qui rencontrèrent Martha furent massacrés sur place.

En 1937, Douglas Windthrope, un érudit d'un certain âge, accomplit des recherches sur la destruction d'Innsmouth. Il découvrit l'émigration de la famille Gilman dans le Colorado, et décida d'aller les traquer dans leur repaire. Douglas Windthrope parvint à détruire par le feu purificateur cet avant-poste de l'activité du Mythe, ainsi que Martha, au prix d'une hospitalisation qui dura des mois pour soigner ses brûlures, et de la perte de ses trois compagnons.

Pendant sa convalescence, Douglas acheta la propriété pour éviter qu'elle ne retombe sous la coupe du Mythe. Il n'avait jamais exploré les cavernes du lac Holly, mais il avait appris qu'elles s'enfonçaient profondément dans les entrailles de la terre, et il craignait qu'un jour le lac ne devienne un haut lieu des activités du Mythe. Les dommages qu'avait subis la villa principale furent réparés, mais l'endroit demeura vacant.

Douglas disparut mystérieusement en 1940. C'est le destin qui guette tous les investigateurs... Au printemps de cette même année, Aaron Windthrope, le fils de Douglas, vendit la majeure partie des bois à la Compagnie Forestière des Rocheuses, qui exploita des parcelles de la propriété jusqu'en 1947 où la compagnie fit banqueroute.

Rebaptisée Villa du Dinosaure, la propriété fut louée à toute une suite d'entrepreneurs et de vacanciers jusqu'à ce que l'héritier d'Aaron, Lawrence Windthrope, décidât que le site était idéal pour son Institut.

Lawrence est le seul à connaître l'histoire de la villa : il a hérité des journaux de son père et de son grand-père. Il garde ces informations pour lui seul, mais si les investigateurs font la preuve qu'ils sont eux-mêmes des ennemis du Mythe, il les leur révélera. Il leur racontera alors la vraie histoire de la Villa du Dinosaure, sans toutefois mentionner l'existence des journaux, sauf raison expresse.

## Les Infortunes de Nora Pope

Nora Pope était la femme de ménage de l'Institut. Tranquille et modeste, c'était le type classique de la-fille-d'à-côté... Son innocence juvénile éveilla la convoitise obscène de Gilbert Manes, et il tenta de lui imposer par la force ses répulsives assiduités. Elle le menaça d'en parla au Dr. Dandridge et de le faire renvoyer. La chorazine ne pouvait accepter le risque de perdre les services de Manes...

Au cours de la terrible nuit, Nora se promenait sur le rivage du lac Holly, non loin de l'Institut. L'image spectrale d'une Larve Amorphe apparut et la poursuivit dans les bois ; là, dans l'ombre des arbres, elle fut arrêtée par un Sombre Rejeton. Ramenée de force jusqu'au lac, elle vit la face d'une Larve Stellaire qui émergeait des flots, et sombra dans les abîmes de la folie.

Nora n'a plus repris ses esprits, et elle a été placée dans un asile à Denver. Elle est catatonique, incapable de communiquer, et n'est d'aucun secours pour les investigateurs. Elle n'est pas définitivement démente : avec des soins appropriés, elle devrait guérir ; mais ce scénario sera alors achevé depuis bien longtemps.

Ellen Cody était la plus proche amie de Nora à l'Institut. Si les investigateurs l'interrogent, elle pourra leur dire que Nora éprouvait une féroce antipathie à l'égard de Gilbert Manes, et qu'elle faisait souvent remarquer "qu'il avait quelque chose de louche". Elle n'aimait pas beaucoup non plus Torrence Dandridge ; elle le sentait faux-jeton. Ses sentiments vis à vis de Lawrence Windthrope étaient mitigés. "Il est tellement bizarre", avait-elle déclaré un jour : "On dirait qu'il garde quelque horrible secret...".

La nuit où Nora devint folle, Torrence Dandridge a été informé des événements surnaturels par un témoin oculaire : le Dr. Weemes. Dandridge ne pouvait dire de façon certaine qui avait fomenté cette tragédie, ou quoi... Mais il a très vite compris qu'une enquête officielle risquait de poser des problèmes. Il a jeté un sort au Dr. Weemes : le Trou de Mémoire ; effaçant ainsi le souvenir qu'il avait de l'événement et de sa conversation avec Dandridge. Puis il s'est introduit dans la chambre de Nora pour y disséminer un certain nombre de drogues de sorte qu'on ne puisse que les y trouver, même par inadvertance. Dandridge s'est persuadé lui-même que les apparitions traumatisantes n'étaient que des aberrations, sans rapport avec ses travaux.

## L'Institut

Si le cousin de Nora et ses amis investigateurs téléphonent ou écrivent à l'Institut en exposant fidèlement qui ils sont et ce qu'ils cherchent, Torrence Dandridge leur répondra personnellement qu'on ne peut rien apprendre de plus sur l'accident tragique de Nora.

S'ils se présentent en personne, on leur refusera poliment l'accès à l'Institut, pour des raisons de sécurité non précisées. Mais Dandridge permettra au cousin de Nora d'emporter les effets personnels de la jeune fille qui sont restés dans sa chambre, à condition que le cousin puisse prouver son identité. Il n'y a rien de suspect dans les affaires de Nora ; les drogues ont été confisquées par le shériff.

Par contre, les investigateurs rusés pénètreront dans l'institut par la grande porte s'ils se présentent comme des volontaires pour les expériences avec le Lecteur de Rêves dont Nora avait parlé dans sa lettre. Dans ce cas, ils sont accueillis à bras ouverts et installés sans tarder dans la villa principale. Ils sont les seuls volontaires du moment, et on leur accorde une journée pour s'installer et se mettre au courant du projet avant leur première séance dans le Lecteur de Rêves.

Il est souhaitable que les joueurs se familiarisent avec la carte de la région (Aide de Jeu N°4), avec les plans de la villa (Aide de jeu N°5) et du labo (Aide de Jeu N°6), ainsi qu'avec le formulaire de décharge (Aide de Jeu N°7).

Personne n'oppose d'obstacle aux mouvements ou aux actes des investigateurs, de quelque manière que ce soit. Vous donnerez la liste du personnel (Aide de Jeu N°8) aux joueurs après que les investigateurs aient passé une journée dans l'Institut.

*suite du récit en page 61*

*Aide de Jeu N°7*

## DECHARGE

### L'Institut et Le Lecteur de Rêves

L'Institut étudie les rêves sous monitoring, en utilisant essentiellement une innovation technologique étonnante, appelée le Lecteur de Rêves. C'est un dispositif dont le principe est simple, mais dont la construction et le fonctionnement sont effroyablement complexes.

Le Lecteur de Rêves contrôle les impulsions électriques et les modifications chimiques qui interviennent dans le cerveau d'un dormeur, et il les convertit en éléments de données déchiffrables par un ordinateur. Ces données deviennent une image vidéo transmise à une ou plusieurs unités d'enregistrement.

En induisant des modifications chimiques minimes dans la circulation sanguine d'un dormeur et en lui appliquant des stimuli électriques, on peut légèrement altérer ses rêves ; la nature précise des changements ainsi produits reste cependant imprévisible. Nos recherches avancent lentement, avec beaucoup de précautions.

Le Lecteur n'est pas dangereux. L'Unité Centrale de l'ordinateur auquel il est relié contrôle toutes les entrées de données, et un dispositif de sécurité est installé. Les chercheurs contrôlent tous les tests de rêves, et sont même en mesure d'annihiler la frayeur intense que peut produire un cauchemar.

Le Lecteur de Rêves est installé dans une chambre vitrée circulaire, au centre du bâtiment du labo. Au milieu de cette chambre, une table d'examen capitonnée, propice à la relaxation profonde. Des dizaines d'électrodes sont placées en contact avec des points déterminés de la tête et du corps du sujet. Les fils qui sortent des électrodes aboutissent à des séries de prises aménagées dans la paroi incurvée. Lorsque la chambre est en opération, elle ressemble assez à une toile d'araignée...

Tout autour de cette chambre, des consoles extérieures affichent les données transmises par les électrodes du monitoring. Les chercheurs peuvent surveiller ces données tout en observant simultanément le rêveur à travers les vitres. Vous vous sentirez peut-être un peu comme un poisson rouge dans un bocal. Mais que cela ne vous inquiète pas... Les observateurs sont là pour votre protection. Chacune des cinq consoles du monitoring ainsi que les deux postes d'observation sont équipés d'écrans pour visionner les rêves.

### Votre Rôle et Le Nôtre

Votre rôle se borne à rêver. Nous vous sommes reconnaissants de votre coopération. Vous n'avez rien d'autre à faire. Pour l'instant, nous rassemblons des données ; vos rêves nous permettront peut-être de développer des hypothèses et de les vérifier.

En échange de ce que nous espérons être pour vous un agréable séjour en montagne, nous vous prions de limiter vos sorties en ville, et de ne pas parler de notre travail à des personnes étrangères à l'Institut. Les éléments de réponse que vous avez pourraient facilement rendre nulles de nombreuses expériences scientifiques et les centaines de milliers de dollars investis dans le projet n'auraient servi à rien. Pour cette raison, tout sujet d'expérience volontaire qui violerait nos conventions devra être renvoyé de l'Institut.

En revanche, vous êtes libres de circuler dans le périmètre de l'Institut : nous n'avons pas de secrets pour nos amis. Dans le cadre de la procédure d'admission, vous devez remplir chacun un questionnaire médical et psychologique, et vous soumettre à un examen psychiatrique en profondeur. Les signes de maladies psychiatriques antérieures ne réduisent pas vos chances d'admission - nous recherchons au contraire ce type de volontaires.

Et si vous le souhaitez, vous pourrez visionner vos propres rêves (pas ceux de quelqu'un d'autre), car ils sont votre propriété, selon la nouvelle législation relative aux Droits de Création. Nous devons cependant vous prévenir : l'impact de ce que nous appelons l'auto-examen peut être dévastateur pour des individus non préparés.

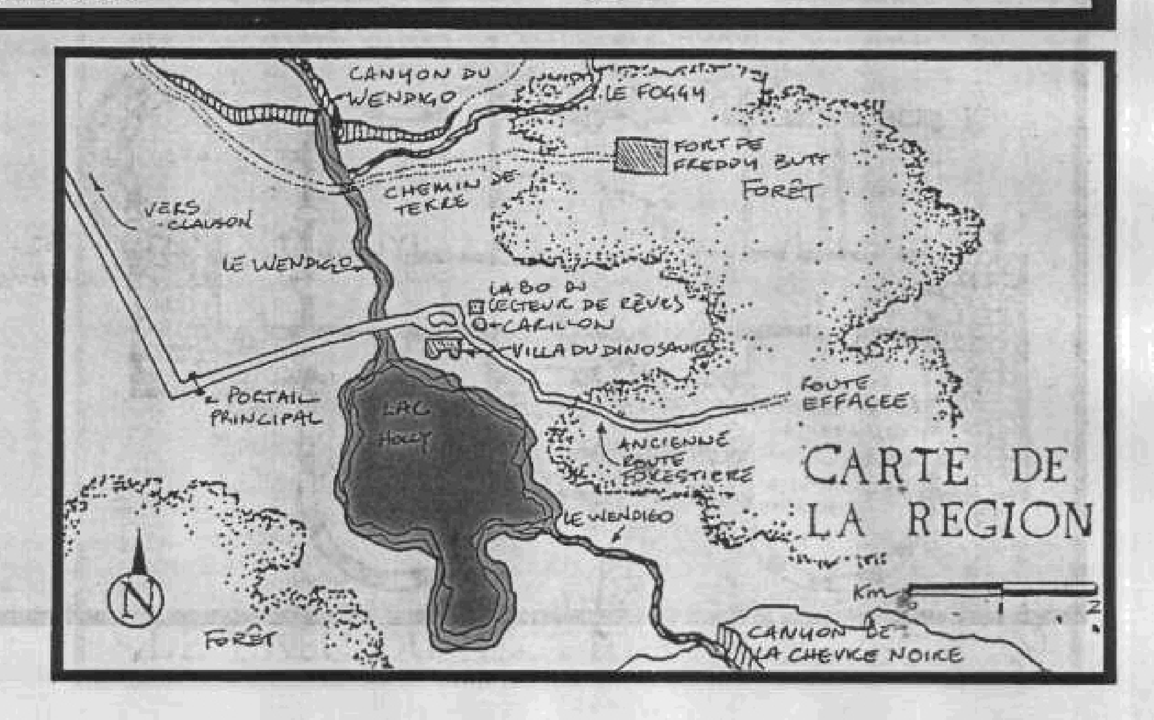
### Si Vous Approuvez, Veuillez Signer ci-dessous

Je soussigné, sain de corps et d'esprit, ayant lu et approuvé tous les points de l'énoncé précédent ce paragraphe, déclare par la présente décharger l'Institut Windthrope de Recherche sur les Rêves de toute responsabilité à l'égard des dommages physiques, mentaux, émotionnels ou moraux survenant lors de mon séjour à l'Institut ou ultérieurement.

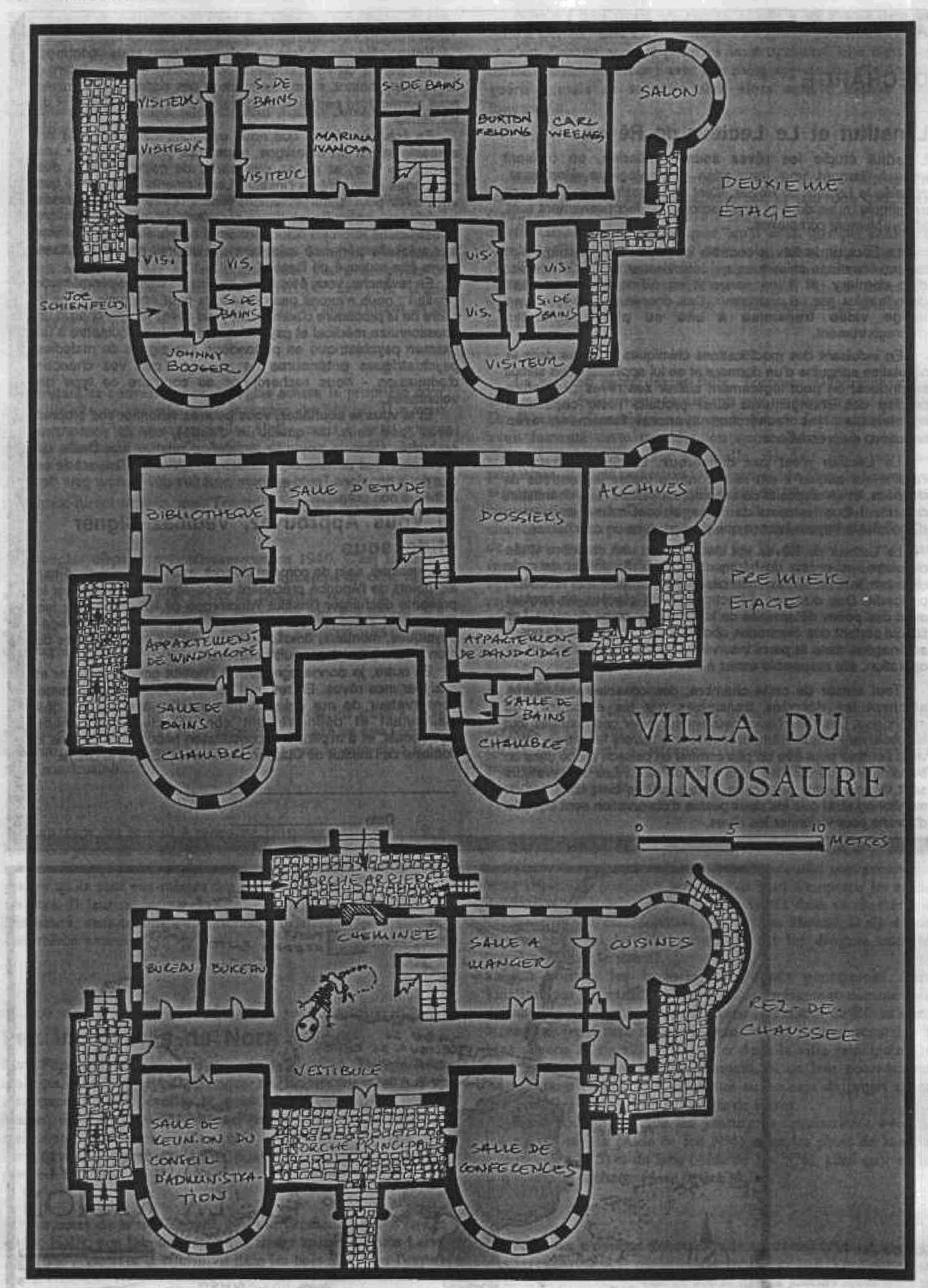
En outre, je donne agrément à l'Institut pour enregistrer et analyser mes rêves. En retour, l'Institut consent à agir comme conservateur de ma création personnelle, à préserver dès maintenant et définitivement son caractère strictement confidentiel, et à m'offrir une consultation hebdomadaire dans le domaine de l'Institut de Clauson, Colorado, U.S.A. si je désire.

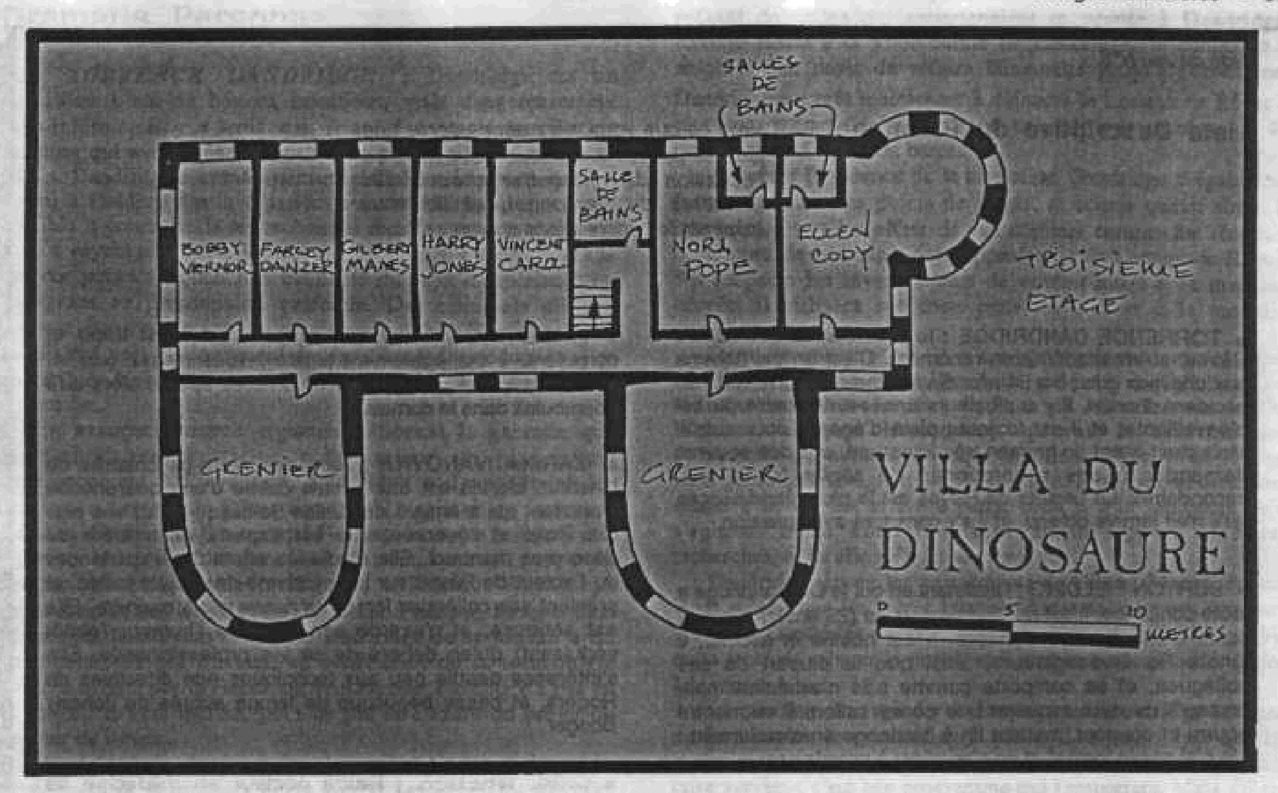
______________________________.

Date ______________.




*Aide de Jeu N°4*


VISITEUR
S. DE BAINS
S. DE BAINS
SALON
VISITEUR
MARINA IVANOVA
VISITEUR
BURTON FELDING
CARL WEEMS
DEUXIEME ETAGE
VIS.
VIS.
VIS.
VIS.
JOE SCHIENFELD
S. DE BAINS
VIS.
S. DE BAINS
JOHNNY BOOGER
VISITEUR
SALLE D'ETUDE
ARCHIVES
BIBLIOTHEQUE
DOSSIERS
PREMIER ETAGE
APPARTEMENT
APPARTEMENT DE BANDRIDGE
SALLE DE BAINS
SALLE DE BAINS
CHAMBRE
CHAMBRE
VILLA DU DINOSAURE
0 5 10 METRES
PORCHE ARRIERE
CHEMINEE
SALLE A MANGER
CUISINES
BUREAU
BUREAU
REZ-DE-CHAUSSEE
VESTIBULE
SALLE DE REUNION DU CONSEIL D'ADMINISTRATION
PORCHE PRINCIPAL
SALLE DE CONFERENCES




*Aide de Jeu N°5*

SALLE DES ARCHIVES
BUREAU DU DR. WEEMES
LABO DE BURTON FIELDING
BUREAU DE FIELDING
LE LECTEUR DE RÊVES
RÉCEPTION
SALLE DE PRÉPA.
SALON
INFIRMERIE
BUREAU DU DR. IVANOVNA
0 1 2 5
MÈTRES
N
LE LABO DU LECTEUR DE RÊVES

*Aide de Jeu N°6*

*Aide de Jeu N°8*

## Liste Descriptive du Personnel

*Voici ce que vous avez appris après une journée passée à l'Institut. Vous avez eu l'occasion de rencontrer chacun des membres du personnel, et ils vous inspirent les impressions suivantes.*

• TORRENCE DANDRIDGE : le créateur du Lecteur de Rêves, et un académicien renommé. C'est un bel homme aux cheveux gris ; il a 54 ans. Sa femme est morte dans un accident d'avion, il y a plusieurs années. Son attitude est bienveillante, et il est toujours plein d'égards pour autrui. Mais c'est aussi un homme très important, et il doit souvent demander à ses subordonnés de régler les détails secondaires. Le Lecteur de Rêves est le plus grand succès qu'il n'ait jamais obtenu, et il s'y consacre avec passion.

• BURTON FIELDING : l'assistant en qui le Dr. Dandridge a toute confiance. Il est relativement jeune (29 ans), maigre et coiffé d'une épaisse tignasse. Il est hostile et asocial. Il ignore les investigateurs, ainsi que la plupart de ses collègues, et se comporte comme s'ils n'existaient pas. Lorsqu'il ne peut esquiver une conversation, il se montre bourru et coupant, mettant fin à l'échange en s'exclamant : "Je n'ai pas le temps" et en s'en allant à grands pas.

• LAWRENCE WINDTHROPE : ce grand gentleman aux cheveux argentés est le directeur de l'Institut, et le président de la Fondation Windthrope. Lawrence est homme jovial, qui rit facilement. Il est très amical, et s'intéresse au passé de tout le monde. Il est d'une évasivité charmante à propos du sien, ramenant toujours très courtoisement le sujet de la conversation à ses visiteurs.

• JOHNNY BOOGER (c'est un pseudonyme) : ce n'est pas à proprement parler un membre du personnel de l'Institut : c'est un patient. Il était bassiste et il écrivait des chansons pour un groupe punk connu. Une vie chaotique jointe à une expérimentation forcenée de drogues exotiques ont eu raison de lui. Johnny est à présent perdu dans les miasmes des cauchemars qu'induisent les psychotropes.
Lorsque Joe Schienfeld, le manager de Johnny, a entendu parler de l'Institut Windthrope, il a arrangé un séjour pour son poulain, dans l'espoir que le Lecteur de Rêves permette une guérison plus rapide que celle offerte par la psychanalyse conventionnelle. Jusqu'à présent, les progrès ont été minimes... Personne n'est admis dans la chambre de Johnny, à part les Drs. Ivanovna et Weemes, et plus rarement, Mr. Schienfeld. Mais vous avez entendu dire par le Dr. Ivanovna que Johnny ne pouvait communiquer à l'heure actuelle qu'en chantant des paroles hermétiques et chargées de symboles.

• JOE SCHIENFELD : cet homme d'un âge moyen, corpulent et ventripotent, est le manager de Johnny Booger. Il arrive à l'Institut et en repart à intervalles irréguliers. Caustique, discourtois et franchement odieux, Schienfeld est cependant réellement soucieux du bien-être de Johnny.

"Il a fait l'idiot tant qu'il a pu, mais je t'en fiche ! Il méritait quand même pas ça !" déclare Joe aux investigateurs. Le manager possède une infinie réserve d'énormes cigares malodorants, qu'il fume à toute heure et agite avec beaucoup d'énergie pour appuyer ses propos. Et Schienfeld parle beaucoup.

• VINCENT CAROL : c'est le gardien. Il est trapu et corpulent. Il est également timide : vous n'avez pas eu l'occasion de lui parler, mais vous l'avez aperçu alors qu'il déambulait dans le domaine.

• MARINA IVANOVNA : l'une des deux psychiatres de l'Institut. Marina est une femme calme d'une quarantaine d'années, qui a émigré de l'Union Soviétique neuf ans plus tôt. Polie et réservée, elle est experte en matière de désordres mentaux. Elle étudie les effets des expériences du Lecteur de Rêves sur le psychisme des sujets testés, et prévient ses collègues lorsqu'un risque est à craindre. Elle est sérieuse, et n'exerce son sens de l'humour (plutôt séduisant) qu'en dehors de sa vie professionnelle. Elle s'intéresse depuis peu aux techniques non directives de Rogers, et passe beaucoup de temps auprès de Johnny Booger.

• CARL WEEMES : l'autre docteur en médecine de l'Institut. C'est un quadragénaire fort bien fait de sa personne. Il est psychiatre, et il s'intéresse à tous les sujets qu'on puisse aborder. Dans les investigateurs, il voit une nouvelle source de conversations stimulantes...

• GILBERT MANES : cet homme ramassé et ingrat est le cuisinier de l'Institut. Il est très compétent, avec une préférence pour la cuisine scandinave. Ses exécutions de la Tentation de Jansson (un plat de pommes de terres aux anchois) et des frikadellers (croquettes de viande danoises) valent le déplacement. Il est toujours poli, presque obséquieux, et très déférent envers les investigateurs.

• HARRY JONES : l'homme à tout faire. C'est un homme de 27 ans, bourru, avec des cheveux longs et bouclés, réminiscence d'une mode dépassée, et des yeux pensifs. Il aime travailler avec ses mains. Depuis qu'il a quitté le lycée, Harry Jones voyage sur les routes de l'Ouest, subsistant avec des menus travaux lorsqu'il n'a plus d'argent.

• ELLEN CODY : l'intendante de l'Institut. C'est une grande brune bien faite. Elle ne vous a guère prêté attention, non qu'elle vous soit hostile, mais elle a énormément de travail. Surtout à présent que Nora Pope n'est plus là pour l'assister.

• FARLEY DANZER, BOBBY VERNOR : Farley et Bobby sont les aide-infirmiers de l'Institut. Leur fonction est de prendre soin ou de maîtriser les patients trop bouleversés ou violents. La plupart du temps, ils servent d'assistants de labo et d'hommes à tout faire. C'est une paire de joyeux lurons, toujours gais. Il arrive parfois que Danzer se bagarre un peu à Clauson, lors de son jour de congé.

• RITA MAETER : elle s'occupe des travaux de secrétariat ordinaires, et sert de réceptionniste lorsqu'on en a besoin. C'est une femme âgée, plutôt dénuée de sens de l'humour. Elle quitte son travail à 17 heures précises, au volant d'une Corvair rouge (impeccablement restaurée), dans un grand nuage de poussière.

## Dramatis Personae

*DR. TORRENCE DANDRIDGE :* Dandridge est un humaniste plein de bonnes intentions, mais dangereusement sous-informé. Il y a trois ans, il a été contacté par Burton Fielding qui avait créé et construit le prototype du Lecteur de Rêves. Dandridge a immédiatement réalisé les implications. Il a fourni à Fielding des installations en laboratoire qui ont rendu possible la poursuite de ses recherches sous le sceau du secret.

En voyant progresser les travaux, Dandridge a compris que le Lecteur pouvait façonner la mentalité du sujet d'expérience en changeant sa personnalité profonde. Des criminels allaient pouvoir être reprogrammés en citoyens utiles. Des inaptes au travail endurcis deviendraient des fanatiques de production. Les possibilités étaient infinies ! Torrence Dandridge pouvait sauver le monde...

En avançant comme argument rationnel la garantie que représentait sa réputation pour assurer un plus grand développement à l'invention, Dandridge a donc déposé les brevets du Lecteur de Rêves comme s'il s'agissait de sa propre création. Ce faisant, il a trompé Fielding sur toute la ligne, mis à part sur le crédit qu'on accordait à son nom. Le projet a reçu une énorme subvention gouvernementale, et l'Institut Windthrope de Recherche sur les Rêves a été fondé. Fielding, furieux, s'est néanmoins laissé convaincre par Dandridge de se joindre à lui pour continuer ses travaux, en bénéficiant de la technologie avancée offerte par la Fondation Windthrope. Fielding n'a pas eu le choix : il s'est incliné, pour ne pas être exclu du projet du Lecteur de Rêves...

Dandridge a participé en personne à de nombreuses expériences de la première heure avec le Lecteur. C'est au cours de ces premières séances qu'il a accidentellement contacté la chorazine dont les impulsions ne se sont pas dissociées jusqu'à présent de celles qui appartenaient en propre à Dandridge. Restant fidèle à la vraie nature de Dandridge, la chorazine a amplifié son désir de refaire l'humanité jusqu'à l'obsession. Dandridge est prêt maintenant à défendre le Lecteur de Rêves à tout prix, même s'il lui faut pour cela sortir le revolver de 45 qu'il a sous clé dans son bureau.

A travers l'influence de la chorazine, Dandridge a également fortement accru ses points de magie, et acquis quatre sorts. Il interprète à tort les effets de ces derniers comme les résultats bénéfiques de son expérience approfondie du Lecteur de Rêves. S'il suspecte les investigateurs de vouloir nuire à sa machine adorée, il utilisera ses sorts pour les contrer à la moindre occasion.

Dans la mesure où il n'est qu'involontairement dupe, Dandridge ne peut s'identifier à un serviteur de Cthulhu. Il a utilisé sciemment son sort de Trou de Mémoire sur le Dr. Weemes, effaçant le souvenir qu'avait le médecin des événements qui avaient provoqué la folie de Nora. Mais il a agi ainsi parce qu'il craignait pour son projet. Il n'a pas de certitudes quand à ce qui est arrivé à Nora, mais il a le sentiment qu'il s'agissait d'une aberration sans aucun rapport avec ses recherches, et qu'elle ne peut se reproduire.

Dandridge ignore les agissements de Gilbert Manes, et sera aussi surpris que les autres lorsque Manes se montrera sous son vrai jour. Dandridge décidera que Manes est un individu nuisible qui a tenté de saboter le projet, et il n'en sera que plus déterminé à le mener à bien.

Le gardien doit garder à l'esprit que Dandridge est une victime, et non le méchant de la pièce. Il se peut même que les investigateurs fassent alliance avec lui ; cela dit, si une vraie crise survient, c'est son programme qui l'emportera. Mais s'il est convaincu du mal qui s'est enraciné dans l'Institut, il pourra aider énormément les investigateurs.

### LES SORTS DE DANDRIDGE

**Trou de Mémoire**

Ce sort coûte 1D2 points de SAN et 1D6 points de Magie. Il agit immédiatement. Sa portée est de 100 m. Le lanceur du sort doit être capable de voir sa cible et celle-ci doit pouvoir recevoir ses instructions. Si les Points de Magie de l'ensorceleur battent ceux de sa victime sur la Table de Résistance, celle-ci alors subit un blocage psychique en rapport avec un incident particulier. Si l'incident a été terrifiant, la victime peut encore, par la suite, faire des cauchemars ayant confusément un rapport avec celui-ci. Si le sortilège n'a pas d'effets, l'incident en question revient plus vivement à la mémoire de la victime. L'ensorceleur doit connaître l'incident particulier qui doit être oublié. Il ne peut pas donner un ordre vague, tel que "Oublies ce que tu as fait hier". Il doit parler d'un événement très concret, tel que "Oublies que tu as été enlevé par un monstre".

Ce sortilège ne peut pas effacer la connaissance des sortilèges, ou celle du Mythe de Cthulhu (à moins que la connaissance du mythe soit indissociablement liée à un événement spécial), ni ne peut annuler une perte de SAN, bien qu'il soit possible que la victime ait oublié l'horreur qu'elle a vue et qui fut la cause de sa perte de SAN. De même ce sortilège ne remplace pas une bonne psychanalyse qui dévoile les habitudes inconscientes qui font que l'événement a eu un tel impact sur la victime.

**Immunisation**

Ce sort coûte 1D4 points de SAN et un nombre variable de Points de Magie. Chacun de ces points dépensés en lançant le sort donne à celui qui le lance (ou à la cible qu'il a choisie) 1D6 points d'Armure contre les attaques "non-magiques". Cette protection perd de sa force au moment où elle amortit un dommage. Ainsi, si un personnage dispose de 12 points d'Immunisation et encaisse 8 points de dommages, son taux d'Immunisation passera à 4. Une fois le sort lancé, on ne peut pas renforcer l'armure par davantage de Points de Magie. Il faut 5 rounds pour lancer le sort, et ses effets durent 24 heures, ou bien le temps que l'armure se détériore complètement. L'immunisation ne donne aucune protection contre les armes enchantées.

**L'Etreinte de Cthulhu**

Ce sort coûte 2D6 Points de Magie par minute et 1D6 points de SAN lorsqu'il est lancé initialement. Le lanceur de ce sort peut en prolonger les effets d'autant de minutes que ses Points de Magie le lui permettent. Cela ne lui coûte pas de points de SAN supplémentaires, mais il ne doit pas interrompre sa concentration sur le sort. La portée de celui-ci est de 10 mètres. Il est instantané et peut affecter plus d'une victime à la fois, mais toute victime supplémentaire coûte au lanceur une perte additionnelle de 2D6 Points de Magie par minute.

Pour déterminer les effets de ce sortilège, il faut opposer le POU du lanceur à celui de la victime sur la Table de Résistance. Si le lanceur gagne, la victime ressent une pression écrasante qui l'immobilise comme si elle était enveloppée dans les puissants tentacules de Cthulhu lui-même. Si le sort est lancé sur plusieurs victimes, il est possible que l'une d'elles soit affectée sans que les autres le soient. La victime affectée perd 1D10 points de FOR par minute d'effet du sort. Si sa FOR est ainsi à zéro, ou moins, elle s'évanouit.

**Suggestion Mentale**

Ce sort coûte 8 Points de Magie et 1D8 points de SAN. Il faut 3 rounds pour le lancer. Le sorcier peut le lancer sur sa victime à n'importe quelle distance, pourvu qu'il la voie. Il permet à l'utilisateur de ce sortilège de confronter ses Points de Magie à ceux de la victime sur la Table de Résistance. S'il triomphe, la victime se retrouve sous son contrôle pendant 1 round, faisant tout ce qu'il lui ordonne de faire. Ceci peut inclure des tentatives de suicide ou des attaques contre des amis.

Aussi, pour le convaincre, il faut qu'ils présentent des preuves concrètes, et qu'il réussissent en Eloquence. Sinon, Dandridge balaiera sur le champ leurs allégations...

### TORRENCE DANDRIDGE, Psychologue

FOR 12 CON 12 TAI 12 INT 16 POU 40
DEX 14 APP 13 EDU 22 SAN 54 PVie 12

**Armes :** 45 revolver 25%, dommages 1D10+2

**Compétences :** Comptabilité 30%, Anthropologie 20%, Mythe de Cthulhu 21%, Discussion 25%, Bibliothèque 45%, Occultisme 20%, Eloquence 25%, Psychanalyse 30%, Psychologie 20%, Lire/Ecrire le Latin 45%.

**Sorts :** Trou de Mémoire, Immunisation, Etreinte de Cthulhu, Suggestion Mentale.

***BURTON FIELDING :*** c'est un génie sans justificatif académique... Fielding bricole constamment sur l'ordinateur ou les composantes du Lecteur de Rêves, à moins qu'il ne se perde dans d'innombrables pages d'équations aussi complexes qu'indéchiffrables. Sa connaissance du Lecteur est extraordinaire, pour quelqu'un qui est supposé n'être qu'un assistant. Les investigateurs perspicaces ne tarderont pas à remarquer que Torrence Dandridge s'en remet toujours à Fielding lorsqu'on lui pose des questions techniques sur le Lecteur.

La raison en est, bien sûr, que le vrai inventeur du Lecteur est Burton Fielding. Tout en acceptant la position d'assistant de Dandridge pour pouvoir continuer ses travaux, il a poursuivi ses recherches en secret, bien déterminé à démasquer la fraude de Dandridge.

Dans la cave autrefois scellée du bâtiment abritant le labo, Fielding a presque achevé un appareil holographique matérialisant les images des rêves, utilisable pour contrôler les visions d'un sujet endormi. Cette invention dépasse aisément en sophistication le Lecteur de Rêves lui-même... Fielding a l'intention de la rendre publique, afin de recevoir les lauriers qui lui sont dus. Lorsqu'il aura ainsi fait ses preuves du point de vue scientifique, il confondra Dandridge à la face du monde.

L'amertume, la frustration et le besoin de discrétion ont rendu Burton hostile et asocial. Il travaille à son projet tard dans la nuit pendant les week-ends, lorsque le personnel de la recherche est endormi, ou sorti en ville. Il rentre fréquemment dans sa chambre à 5 heures du matin ; un mode de vie qui fait de lui un lève-tard le samedi, le dimanche et le lundi, ce qui n'est pas étranger à son mauvais caractère.

Si les investigateurs découvrent son appareil holographique secret et démasquent Fielding, celui-ci craque et leur raconte tous ses malheurs. Si les investigateurs lui promettent de garder le secret, il est extrêmement soulagé et reconnaissant. Tellement qu'il apprend volontiers à ses nouveaux alliés les faits suivants :

***Quelqu'un se sert du Lecteur de Rêves.*** Plus d'une fois, Fielding a trouvé le Lecteur allumé et relié à l'ordinateur, alors qu'il était sûr et certain que tout était éteint lorsque le bâtiment avait été fermé la veille au soir. *(Ces intrusions nocturnes sont l'œuvre de Gilbert Manes, livrant ses sacrifices à la chorazine parasitant l'Unité Centrale.)*

***Il y a une mystérieuse perte d'électricité.*** Environ trois pour cent de l'électricité qui entre dans l'Institut est canalisée quelque part ; il n'a aucune idée de sa destination. *(La chorazine absorbe cette électricité pour ses besoins vitaux).*

***Quelqu'un a pénétré dans la chambre de Fielding.*** La chose s'est produite plusieurs fois, mais rien n'a été emporté. Le jeune inventeur croit que Dandridge est le coupable : il aurait recherché de nouvelles données sur le Lecteur. *(Les soupçons de Fielding sont corrects, mais les recherches de Dandridge restent vaines. Fielding a caché les documents dans une niche dissimulée dans les sous-sols du labo).*

***Il a peur du Lecteur.*** Fielding révèle plutôt à contre-cœur qu'il éprouve de fortes craintes personnelles à l'égard de cette invention. Il semblerait que le Lecteur de Rêves puisse être aussi bien utilisé pour contrôler les rêves d'un sujet que pour les enregistrer - Marina l'a fait de nombreuses fois en travaillant sur les réactions des patients violents. Ce genre de contrôle fait du Lecteur un outil parfait pour l'interrogatoire ou la torture...

### BURTON FIELDING, Génie sans Diplôme

FOR 14 CON 14 TAI 12 INT 17 POU 18
DEX 13 APP 15 EDU 20 SAN 90 PVie 13

**Compétences :** Matériel Informatique 75%, Logiciel Informatique 75%, Discussion 25%, Technologie du Lecteur de Rêves 80%, Electricité 50%, Premiers Soins 40%, Bibliothèque 50%, Ecouter 35%, Psychologie 35%, Lire/Ecrire le Latin 45%, Discrétion 25%, Trouver Objet Caché 40%.

***LAWRENCE WINDTHROPE :*** le directeur de l'Institut, et le président de la Fondation Windthrope. Lorsque Torrence Dandridge fit appel à lui pour financer le projet, Windthrope vit dans le Lecteur de Rêves une opportunité de frapper un coup décisif contre le Mythe et les horreurs qu'il engendre. Windthrope est le seul à n'avoir pas encore été soumis au Lecteur. C'est un reclus tenant à son intimité, et il n'a pas participé aux expériences.

La famille Windthrope est impliquée dans le combat contre le Mythe depuis trois générations. Cela a commencé avec Douglas, le vainqueur de l'ignoble famille Gilman. Lorsque le concept du Lecteur de Rêves lui a été présenté, Lawrence a trouvé à la fois économique et ironique de mettre à contribution la Villa Gilman, alors vide et si mal famée.

Lawrence est un expert en sciences occultes, et ses yeux sont ouverts depuis longtemps sur l'horreur immémoriale qui cerne la race humaine. Il accorde plein de crédit aux journaux bizarres rédigé par Douglas et Aaron Windthrope, respectivement sont grand-père et son père. Pendant longtemps, Lawrence a continué leur combat, et il a évité jusqu'à présent l'abominable rétribution que l'on gagne à ce jeu... Mais c'est un septuagénaire maintenant, et son temps d'investigateur est révolu. Il espère désormais mourir tranquillement dans son sommeil.

Lawrence croit que le Lecteur est un outil précieux, qui permettra un jour d'isoler l'esprit humain des envois monstrueux que les dieux et les horreurs du Mythe font par la voie des rêves. Mais pour l'instant, il soupçonne qu'un serviteur de Cthulhu s'est infiltré dans l'Institut. Il n'a pas encore identifié le traître, aussi il suspecte tout le monde en général, et les investigateurs en particulier - pour des gens de l'extérieur, c'est curieux qu'ils mettent toujours leur nez là où on ne le voudrait pas.

Lawrence est apparemment sociable, mais un jet en Psychologie permet de remarquer combien ses yeux sont durs et sévères : l'héritage d'une vie entière à chasser les monstres. S'il est convaincu des bonnes intentions des investigateurs, il les mettra dans la confidence au sujet de ce malfaiteur inconnu qu'il soupçonne d'interférer avec la recherche ; il leur apprendra peut-être même un sort ou deux.

Windthrope est vieux et faible. Cela fait plus de dix ans qu'il n'a pas utilisé ses sorts, et il ne le fera vraiment qu'in extremis.

Tant qu'ils n'auront pas décelé sa vraie nature d'homme de bien, les investigateurs le considèreront sans doute comme un des principaux suspects : dans sa recherche des serviteurs de Cthulhu, il s'intéresse un peu trop à eux...

## LAWRENCE WINDTHROPE

FOR 11 CON 12 TAI 13 INT 17 POU 19
DEX 10 APP 11 EDU 25 SAN 60 PVie 13

**Compétences :** Comptabilité 40%, Anthropologie 45%, Mythe de Cthulhu 35%, Histoire 50%, Droit 25%, Bibliothèque 50%, Occultisme 90%, Psychanalyse 45%, Psychologie 45%, Lire/Ecrire l'Arabe 45%, Lire/Ecrire le Grec 40%, Lire/Ecrire le Latin 40%, Parler Français 35%, Parler Allemand 35%, Parler Latin 40%.
**Sorts :** Concocter le Breuvage de l'Espace, Terrible Malédiction d'Azathoth, Signe des Anciens, Flétrissement, Invoquer et Contrôler un Byakhee, Invoquer et Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Signe de Voor.

***JOHNNY BOOGER :*** celui qui fut l'artiste est à présent perdu dans un cauchemar dû aux drogues. Il est rarement violent (10% de chances par nuit), mais quand cela arrive, la FOR de l'ex-punk monte alors follement jusqu'à 18 pendant la durée de la crise (n'excédant pas 3-4 minutes, d'ordinaire).

Johnny est hypersensible aux émanations horribles qui imprègnent l'atmosphère de l'Institut. Il ressent tous les événements en rapport avec le Mythe survenant à n'importe quel endroit de l'Institut ; mais ses interprétations de ces événements sont influencés par sa propre expérience. Ces visions rendent la guérison de Johnny impossible à présent.

Il ne parlera pas, mais il peut encore chanter. On lui permet de conserver sa guitare acoustique dans sa chambre, et en pinçant distraitement ses cordes, il chante ses terreurs. C'est sa seule façon de communiquer, maintenant, même avec le Dr. Ivanovna ou Joe Schienfeld. Toute tentative pour enlever la guitare déclenche une crise de violence.

Personne n'est autorisé dans sa chambre, à l'exception des Drs. Ivanovna et Weemes, des aide-infirmiers Danzer et Vernor, et de Mr Schienfeld. Si les investigateurs avancent une raison convaincante et réussissent un jet en Discussion, Weemes leur octroie une brève entrevue avec le patient, en restant présent pendant la visite.

Les chants de Johnny Booger sont vagues et inquiétants, empreints d'une horreur sans nom. Lorsqu'il était sain d'esprit, il travaillait de façon très conventionnelle. Certes, ses chansons étaient toujours noires et cyniques, mais les terreurs indéfinies qu'il chante à présent sont tout à fait nouvelles. Joe Schienfeld aime beaucoup cette tendance, et il espère que lorsque Johnny sera guéri, il ne perdra pas son nouveau talent. Le gardien est libre d'utiliser les vers fournis ci-dessous ou de recourir à ceux de son cru. Il faudra sans doute prévoir toutes sortes de réponses que Johnny puisse donner aux investigateurs.

*(1) Dans les bois, l'arbre qui marche,*
*Du ciel tombe la terreur,*
*Serpents ailés, poissons qui crachent,*
*Et le mal jamais ne meurt.*

*(2) Etoiles vampires horribles,*
*Physique dénaturée,*
*Cité d'angles impossibles.*

*(3) Yeux de verre,*
*Bras d'acier,*
*Tout ce que tu penses va arriver.*

*(4) Ecarte les lambeaux de tes rêves qui tremblent,*
*Dans l'eau la mort n'est pas toujours ce qu'elle semble.*

*(5) Le temps est venu,*
*Le portail se démasque,*
*Le règne fasciste des ans n'est plus,*
*Une montagne verte de gélatine flasque*
*Voit le soleil, et l'âge humain est révolu.*

Pendant cette aventure, Joe Schienfeld va certainement mourir. Quand cela se produit, Johnny compose un court chant funèbre, et il le chante à la première personne qui entre dans sa chambre après la mort de Joe. Il ne répète jamais : il oublie entièrement ses vers.

*Il en savait trop peu et il en a trop vu,*
*On ne peut échapper au cauchemar griffu -*
*Sous le masque d'un homme se cache un mal immonde :*
*C'est un enfant du clan de ceux des mers profondes.*
*Une mort sans adieu fut leur terrible sort,*
*Mais au long des ères peut mourir même la mort.*

## JOHNNY BOOGER

FOR 13 CON 13 TAI 13 INT 12 POU 12
DEX 13 APP 10 EDU 12 SAN 32 PVie 13

**Compétences :** Marchandage 35%, Composer de la Musique 55%, Crédit 75%, Baratin 30%, Jouer de la Guitare 89%, Jouer du Saxophone 55%, Chanter 85%, Trouver Objet Caché 20%.

***JOE SCHIENFELD :*** c'est le manager de Johnny ; il est caustique, grossier, et franchement odieux, mais il n'en est pas moins très sincèrement inquiet pour Johnny. Joe fume en toutes circonstances de gros cigares malodorants qu'il agite énergiquement pour ponctuer ses propos. Mis à part le choix de ses cravates et sa manie d'appeler tout le monde "Coco", il n'a aucun méfait à se reprocher. Joe est aussi un sacré fouineur. Il a rôdé dans tout l'Institut, mettant son nez partout et épiant le personnel.

Il est au courant des allées et venues nocturnes d'Ellen Cody, de Harry Jones, de Burton Fielding et du Dr. Weemes, bien qu'il ne sache pas où ils vont et ce qu'ils y font. Dès sa première rencontre avec les investigateurs, il commente ouvertement l'étrange emploi du temps de certains membres du personnel : "Drôle de patelin. Y'a plus de gens qui vont et viennent au milieu de la nuit qu'en plein jour." Si on le questionne, il raconte volontiers tout ce qu'il sait, en l'assaisonnant de soupçons puérils :

***Torrence Dandridge :*** "Un sacré petit lécheur, et fouineur, avec ça. Il a une idée derrière la tête. Ça se sent rien qu'à le voir".

***Marina Ivanovna :*** "Une nana qui a du cran et qui sait ce qu'elle veut".

***Lawrence Windthrope :*** "Drôle de vieux. Toujours à lire des vieux bouquins pourris, où y'a même pas une image. Qu'est-ce qu'il peut bien trouver dans ce bled ?"

***Burton Fielding :*** "Alors lui, il cache quelque chose. Ce gars reste trop tout seul. Ce qu'il lui faut, c'est sortir en ville, au lieu de rester là à tripoter son bidule".

La curiosité de Joe le perdra. Pendant la troisième nuit du séjour des investigateurs, il tombe sur les agissements nocturnes de Gilbert Manes, qui l'offre en sacrifice à l'Unité Centrale, puis abandonne son cadavre sur le rivage du lac. Lorsqu'il sera découvert, il aura l'air d'avoir été victime d'une

crise cardiaque. Mais si un investigateur réussit un jet d'Idée en examinant le corps, il réalise que l'éternel cigare de Joe manque à l'appel. Il est est resté sous une console de contrôle dans le labo du Lecteur de Rêves ; un jet en T.O.C. permettra de l'y découvrir.

**JOE SCHIENFELD, Manager**

FOR 11 CON 14 TAI 12 INT 15 POU 15
DEX 12 APP 12 EDU 14 SAN 75 PVie 13

**Compétences :** Comptabilité 50%, Marchandage 45%, Baratin 40%, Droit 35%, Eloquence 40%, Psychologie 40%, Trouver Objet Caché 35%.

*VINCENT CAROL :* sous le nom d'emprunt et l'identité de Vincent Carol, gardien, se cache un homme qui a servi de témoin à charge avec des preuves accablantes contre des gros bonnets du milieu. Ces derniers, pour se venger, ont mis un tueur à gages à ses trousses. Le Ministère de la Justice, reconnaissant, a donné à Carol une nouvelle identité et l'a recasé hors de l'Etat, en veillant à ce qu'il soit bien pourvu financièrement. Bien que Carol travaille ostensiblement à l'Institut pendant une partie de chaque journée, il reçoit $3000 mensuels de la part du gouvernement.

Jusqu'à présent, il était tranquille ; mais il craint que ses ennemis ne finissent par lui mettre le grappin dessus. Il se méfie de manière excessive des nouveaux venus, qu'il évite autant qu'il le peut.

Un jet réussi en T.O.C. effectué lorsqu'un investigateur se trouve dehors révèle que Vincent, à-demi caché par les bosquets, travaille dur en apparence. Si le jet en T.O.C. a une marge de succès particulière, l'investigateur réalise qu'en fait Vincent est plus occupé à l'observer qu'à travailler. Vincent tente de déterminer si l'investigateur pourrait éventuellement être un tueur à gages. Si on l'accuse de cet espionnage, il maintiendra qu'il était occupé à travailler, et qu'il s'était juste arrêté pour souffler momentanément.

Si Vincent Carol venait à se sentir menacé de manière quelconque par les investigateurs, il ferait sa valise et s'efforcerait de quitter l'Institut au plus vite. Au gardien de déterminer si l'ordinateur infiltré le laissera filer...

**VINCENT CAROL, Gardien**

FOR 13 CON 12 TAI 12 INT 13 POU 15
DEX 11 APP 12 EDU 11 SAN 75 PVie 12

**Armes :** 45 revolver 50%, dommages 1D10+2
**Compétences :** Comptabilité 25%, Marchandage 30%, Premiers Soins 50%, Droit 35%, Ecouter 50%, Trouver Objet Caché 40%, Conduire 45%, Se Cacher 30%, Se Déplacer Silencieusement 47%, Pick Pocket 30%, Psychologie 35%.

*MARINA IVANOVNA :* Marina veut faire œuvre de pionnier, en utilisant le Lecteur pour identifier les psychoses profondes de ses patients et ainsi, favoriser leur traitement. Dans plusieurs cas, elle a remporté des succès ; mais le Dr. Ivanovna est également consciente que le processus peut être inversé, avec des résultats horribles. Elle pense que le risque vaut la peine d'être couru. Un investigateur de sexe masculin pourvu d'un APP égale ou supérieure à 13 pourra obtenir des informations par Baratin auprès d'elle. Il lui faudra réussir un jet pour chaque point.

- Depuis le traumatisme de Nora Pope, l'état de tous les patients s'est rapidement détérioré. Marina a expédié tous ses patients dans d'autres institutions (à l'exception de Johnny Booger), le temps d'en découvrir la raison.
- Depuis la nuit où Nora est devenue folle, ses collègues de recherche sont devenus maussades, comme rongés par des soucis. Elle a découvert qu'elle présentait également ces symptômes, mais elle ne voit aucune explication. *(La cause en est le bombardement de rêves que la chorazine leur fait subir la nuit).*
- Johnny Booger a eu une crise particulièrement grave la nuit de la tragédie qui a marqué Nora Pope, avec des hallucinations si terribles qu'il a fallu le placer sous sédatifs. Avant de se relâcher, Johnny a hurlé : "Autour de nous ! On s'échappera pas, c'est tout autour de nous !". Depuis, son état s'est dégradé, et il a été fréquemment mis sous sédatifs.
- Marina est certaine que quelqu'un a pénétré plus d'une fois dans sa chambre pour examiner ses notes personnelles. *(L'intrus est Torrence Dandridge, qui la tient à l'œil de manière paranoïaque).*

**DR. MARINA IVANOVNA, Psychiatre**

FOR 10 CON 12 TAI 10 INT 16 POU 16
DEX 13 APP 13 EDU 24 SAN 80 PVie 11

**Compétences :** Anthropologie 35%, Premiers Soins 45%, Droit 25%, Bibliothèque 45%, Ecouter 30%, Psychanalyse 50%, Psychologie 50%, Lire/Ecrire/Parler l'Anglais 70%, Lire/Ecrire le Grec 30%, Lire/Ecrire le Latin 30%, Lire/Ecrire/Parler le Russe 85%, Trouver Objet Caché 25%, Nager 30%.

*DR. CARL WEEMES :* le brave médecin a amplement le temps de développer des intérêts annexes, car il souffre d'insomnie et il dort rarement plus de trois ou quatre heures par nuit. Cela n'affecte pas son travail à l'Institut, qui consiste essentiellement à contrôler les conditions physiques des volontaires pour le Lecteur de Rêves.

Le Dr. Weemes a remarqué que les expériences avec le Lecteur laissent les sujets inexplicablement affaiblis, cet état ne persistant pas d'ordinaire au-delà d'un jour. *(Ce phénomène est dû à l'appétit de points de Magie de la Chorazine : elle en aspire 2D6 chaque fois qu'un sujet est soumis au Lecteur).*

De temps à autre, le bon docteur fait une pause dans ses études nocturnes, et va se promener sur les rives du lac Holly. Etant souvent debout et au travail à des heures indues, il est au courant des relations amoureuses d'Ellen et Harry Jones. Il ne voit aucune raison d'ébruiter l'information.

Weemes était sorti faire un petit tour la nuit où Nora Pope devint folle, et il pense qu'il devait être très près de la jeune fille lorsque les tragiques événements se sont produits. Il n'en a parlé à personne, mais un jet en Psychologie indique qu'il est troublé et mal à l'aise à chaque fois que les discussions reviennent sur elle.

Interrogé, le médecin avoue à contre-cœur son secret, en ajoutant qu'il a dû s'endormir à peu près au moment où Nora a eu sa crise de nerfs. D'après sa montre, il a ainsi perdu toute une heure. De plus, il a constaté en se réveillant sur le sol de la forêt que son cœur battait très vite, comme s'il venait de faire un effort intense.

En réalité, l'infortuné docteur a couru raconter son histoire à Torrence Dandridge, qui s'est empressé de le ramener dans les bois. Il lui a ensuite lancé un "Trou de Mémoire". L'expérience est à présent miséricordieusement effacée du souvenir de Weemes. Il n'en reste que quelques faibles traces dans son subconscient ; c'est ainsi que le docteur s'est mis tout soudainement à avoir peur des serpents...

Une révélation en entraînant une autre, Weemes continue en disant qu'il pense que quelqu'un a fouillé dans les archives du labo et pillé les dossiers des sujets volontaires pour le Lecteur de Rêves. Il n'a pas de certitudes quant à l'identité de l'intrus, mais il est sûr qu'il s'agit d'un membre du personnel de recherche. *(Le cambrioleur est Torrence Dandridge, qui conserve des copies clandestines des dossiers des sujets).*

**DR. CARL WEEMES, Psychiatre**

FOR 10 CON 11 TAI 11 INT 15 POU 15
DEX 16 APP 12 EDU 19 SAN 75 PVie 11

**Compétences :** Diagnostic 55%, Premiers Soins 75%, Bibliothèque 40%, Ecouter 40%, Pharmacie 30%, Psychologie 45%, Lire/Ecrire le Latin 55%, Discrétion 30%, Trouver Objet Caché 50%, Soigner Maladie 50%, Soigner Empoisonnement 40%;

*HARRY JONES et ELLEN CODY :* depuis qu'il a abandonné le lycée, Harry Jones est un nomade. Il est arrivé à l'Institut quelques saisons auparavant, et il y a trouvé une raison de se sédentariser un peu plus longtemps que de coutume - Ellen Cody. Entre eux, ce fut le coup de foudre. Le jeune couple discret se retrouve souvent nuitamment en divers endroits du domaine de l'Institut, s'attardant longuement dans ces sorties. Ils peuvent être un peu somnolents pendant la journée... Si les investigateurs se promènent dehors pendant la nuit, ils ont 40% de chances de remarquer Ellen ou Harry qui se hâte sur quelque chemin forestier vers un rendez-vous.

S'ils dérangent le couple, Harry sera extrêmement fâché. Il pourrait même décocher un swing pour préciser sa pensée à l'intrus. Mais Ellen prendra la chose sur le mode comique. Une fois les esprits calmés, Harry présente ses excuses pour son accès d'humeur, et les bleus qui ont pu en résulter.

Interrogés au sujet des activités suspectes, Harry et Ellen racontent aux investigateurs qu'ils ont vu Burton Fielding qui venait furtivement au labo du Lecteur tard dans la nuit. Ils n'ont aucune idée de ce qu'il peut bien y faire. Le couple confie également qu'il a souvent aperçu le Dr. Weemes se promener le long des rives du lac Holly à des heures tardives. Toutes ces informations ne seront avancées que dans le cas où l'idylle secrète d'Ellen et de Harry est découverte.

**HARRY JONES, Homme à Tout Faire**

FOR 13 CON 13 TAI 12 INT 13 POU 15
DEX 12 APP 14 EDU 15 SAN 75 PVie 13

**Armes :** 45 revolver 50%, dommages 1D10+2
Fusil 45%, dommages 2D6+3
**Compétences :** Electricité 45%, Mécanique 45%, Conduire Engin Lourd 35%, Monter à Cheval 45%, Suivre une Piste 30%.

**ELLEN CODY, Intendante**

FOR 10 CON 11 TAI 11 INT 13 POU 15
DEX 13 APP 13 EDU 15 SAN 75 PVie 11

**Compétences :** Comptabilité 55%, Marchandage 30%, Premiers Soins 50%, Ecouter 40%, Psychologie 30%, Monter à Cheval 40%, Nager 50%.

*GILBERT MANES :* c'est le cuisinier de l'Institut. Il est toujours poli, voire obséquieux, et extrêmement déférent envers les investigateurs. Son vrai nom est Luther Gilman. Comme ses ancêtres, le sang des Profonds coule dans ses veines (il est en fait métissé au 3/8). Adorateur fanatique de Cthulhu, il attend avec impatience l'heure de sa métamorphose. Mais il caresse aussi sa vengeance, et il a un plan.

Pendant ses heures libres, Manes sillonne les routes et les voies ferrées de la région, pour chasser le clochard ou le randonneur isolé. Il emploie ses sorts (Domination, Ensorceler une Victime) pour attirer les infortunés dans sa voiture, et les transporte ainsi jusqu'au Lecteur de Rêves. Là, leur POU est aspiré jusqu'à la dernière goutte (pas seulement quelques points de Magie, comme dans les séances ordinaires). Les cadavres sans âme sont ensuite enterrés au plus profond des bois.

## LES SORTS DE MANES

**Domination**

Ce sort requiert 1 Point de Magie et 1 point de SAN. L'effet est immédiat. Confronter le POU du lanceur de sort à celui de sa victime sur la Table de Résistance (et non les Points de Magie). Si le sorcier réussit son jet de dé, la victime exécute les ordres qu'il lui donne pendant la durée du round suivant.

Le sortilège n'affecte qu'une victime à la fois et il a un rayon d'action de 10 mètres maximum. Le lanceur de sort peut le lancer et le relancer autant de fois qu'il estime possible, pouvant ainsi garder la victime sous son contrôle durant plusieurs minutes. A chaque fois que l'on relance le sort, cela requiert un jet de POU contre POU sur la Table de Résistance, et la perte d'1 point de SAN et d'1 point de Magie. Relancer le sort ne dure qu'un instant et on peut donner des ordres durant ce même round. On ne peut lancer ce sort qu'une fois par round.

Les ordres donnés à la cible doivent lui être intelligibles et ils ne doivent pas contrarier sa nature profonde (par exemple, l'ordre de tuer un ami ou de se suicider ne sera pas obéi), sinon l'effet du sortilège s'interrompt et, dans ce cas, on doit le relancer avec succès pour en renouveler l'effet.

**Ensorceler Une Victime**

Ce sort coûte à son lanceur 1D6 points de SAN et 2 Points de Magie. Il doit être capable de parler calmement avec la victime du sort pour que celui-ci ait un effet. Après environ un round, tandis qu'il lui parle, il peut confronter ses Points de Magie à ceux de sa victime sur la Table de Résistance. S'il gagne, la victime se retrouve muette et paralysée jusqu'à ce qu'un dommage physique direct ou un événement brutal de ce genre la sorte de sa stupéfaction. S'il perd, il peut essayer de relancer le sort.

Ces méfaits sont perpétrés tard dans la nuit. Grâce aux senseurs de l'Unité Centrale que la chorazine a investis, Manes localise les membres de l'Institut et les volontaires ; il évite ainsi facilement de se laisser surprendre. Découvrir ses agissements n'est pas chose aisée. Pour couvrir ses nombreuses absences, Manes prétend adorer le cross-country. Mais en fait, il ne connaît rien ou presque du tout-terrain, ni des pistes locales ; ce qui devrait le mettre tôt ou tard en défaut lors d'un interrogatoire serré.

Manes est sans pitié pour la race humaine qu'il méprise. S'il soupçonne un investigateur de se rapprocher un peu trop du pot-aux-roses, il n'hésitera pas à donner ce "singe gêneur" en pâture au Lecteur de Rêves. Démasqué, acculé, il prétendra être la cause unique des horreurs survenues à l'Institut, dans l'espoir de dissimuler l'emprise intangible de la chorazine sur l'ordinateur.

**GILBERT MANES, Cuisinier**

FOR 12 CON 13 TAI 12 INT 15 POU 19
DEX 15 APP 07 EDU 15 SAN - PVie 12

**Armes :** Couteau 40%, dommages 1D6
**Compétences :** Comptabilité 25%, Mythe de Cthulhu 40%, Baratin 25%, Se Cacher 30%, Histoire 25%, Bibliothèque 40%, Ecouter 45%, Occultisme 55%, Psychologie 35%, Lire/Ecrire le Latin 40%, Trouver Objet Caché 30%, Nager 99%.
**Sorts :** Contacter Cthulhu, Domination, Ensorceler une Victime, Etreinte de Cthulhu, Flétrissement.

*FARLEY DANZER et BOBBY VERNOR :* Farley et Bobby sont les aide-infirmiers permanents de l'Institut. Il soignent les patients et maîtrisent ceux qui sont violents ; en outre, ils servent de coursiers et d'hommes à tout faire pour l'Institut. D'excellente nature, les deux garçons ont toujours un mot gentil pour le personnel comme pour les patients. Farley a cependant la réputation d'être bagarreur lorsqu'il se rend à Clauson pour son jour de congé.

Lorsque le Dr. Ivanovna n'a pas besoin d'eux, ils sont ravis de faire des commissions ou de la manutention pour les membres du personnel ou les investigateurs. Ils sont inconscients du fait qu'il se passe des choses bizarres à l'Institut. Ils n'ont jamais subi de séance avec le Lecteur de Rêves, et cela ne leur manque pas du tout.

**FARLEY DANZER, Aide-Infirmier**

FOR 16 CON 17 TAI 17 INT 11 POU 15
DEX 12 APP 11 EDU 12 SAN 75 PVie 17

**Armes :** Coup de Poing 75%, dommages 1D3+1D6
Coup de Pied 75%, dommages 1D4+1D6

**Compétences :** Premiers Soins 55%, Monter à Cheval 40%, Trouver Objet Caché 30%, Lancer 60%.

**BOBBY VERNOR, Aide-Infirmier**

FOR 17 CON 12 TAI 17 INT 11 POU 09
DEX 11 APP 12 EDU 12 SAN 45 PVie 12

**Armes :** Coup de Poing 55%, dommages 1D3+1D6

**Compétences :** Grimper 65%, Se Cacher 35%, Trouver Objet Caché 35%, Nager 40%.

*RITA MAETER :* Miss Maeter est la secrétaire du personnel, et elle sert également de réceptionniste dans le bâtiment du Lecteur de Rêves. Fiable et terre-à-terre, elle n'a pratiquement aucun humour. Elle est la seule personne de l'Institut à habiter en dehors du domaine, à Clauson. Si le gardien a besoin d'une première victime, il peut la sacrifier sans compromettre l'intrigue.

**RITA MEATER, Secrétaire**

FOR 11 CON 11 TAI 9 INT 11 POU 10
DEX 13 APP 11 EDU 12 SAN 65 PVie 11

**Compétences :** Comptabilité 20%, Marchandage 35%, Crédit 30%, Conduire une Automobile 40%, Baratin 15%, Premiers Soins 35%, Bibliothèque 30%, Psychologie 10%, Lire/Ecrire l'Anglais 70%, Monter à Cheval 25%, Se Cacher 20%, Nager 45%.

## La Villa du Dinosaure

La villa a été entièrement restaurée par la Fondation Windthrope. Les murs sont lambrissés de chêne, et les pièces richement meublées. L'endroit ressemble davantage à une villa de vacances qu'à la résidence du personnel d'un centre de recherches. Les vastes vérandas et les pièces ensoleillées accentuent cette impression.

Impossible d'ignorer la gigantesque reconstitution de squelette de dinosaure qui est juste dans l'entrée, comme prête à bondir sur le visiteur. L'intendante veille à ce que ses os bruns et frais soient fréquemment dépoussiérés et cirés.

Au rez-de-chaussée se trouvent les pièces à usage commun, les cuisines et la salle-à-manger, ainsi que les bureaux. Dans ces bureaux sont entreposés tous les formulaires, questionnaires et décharges que les volontaires doivent remplir avant d'avoir accès au programme du Lecteur de Rêves. Au premier, au deuxième et au troisième étages se trouvent les chambres des membres du personnel, ainsi que celles assignées aux investigateurs.

Les joueurs observateurs remarqueront que les investigateurs sont ainsi en position commode pour surveiller les allées et venues du personnel, tout au moins pour les personnes qui sont logées au même étage. (Les greniers pourraient être d'excellents endroits pour attirer et piéger les investigateurs).

## Indices et Fausses Pistes dans La Villa

Dans ce scénario, il y a plusieurs méchants. Pour ne pas être démasqués, ils sont capables de chercher à compromettre des innocents...

Le Dr. Dandridge a subrepticement fouillé dans les dossiers des Drs. Ivanovna et Weemes ; il a photocopié un certain nombre de ces dossiers dans le cadre de ses efforts pour déterminer lesquels des volontaires pour le Lecteur ont la volonté la plus forte (autrement dit, le POU le plus élevé), et peuvent donc supporter les séances prolongées avec le Lecteur (c'est-à-dire, se permettre de perdre le plus de points de Magie). La chose n'est pas vraiment illégale, mais elle est contraire à l'éthique, et frise l'atteinte à la liberté individuelle. Dandridge garde l'affaire secrète, car il se sent coupable de cette recherche - c'est une chasse au surhomme qu'il eût jadis désavouée...

Si on l'interroge, Dandridge tentera de détourner l'attention en mettant ces photocopies dans la chambre de Burton Fielding, de telle sorte qu'une inspection permette de les y trouver moyennant un jet réussi en T.O.C.

En dehors des manigances enfantines de Dandridge, les indices fourmillent dans la villa. Les investigateurs devront trier leurs observations afin d'arriver aux conclusions correctes avant qu'il ne soit trop tard. Les points qui vont suivre revêtent un intérêt tout particulier.

• *L'APPARTEMENT DE DANDRIDGE :* Sur une étagère, des livres usagés sont entreposés. Ils portent sur les rêves et la recherche dans ce domaine. Un jet réussi en Psychologie ou en Savoir permet à un investigateur de discerner que ces livres sont des ouvrages de vulgarisation, et non ceux qu'un expert est susceptible d'étudier.

Sur le bureau installé dans l'antichambre de Dandridge, quatre diplômes sont encadrés ; tous sont en psychologie. Un jet d'Idée réussi fera remarquer l'absence de certificats en électronique. De nombreuses plaques et autres récompenses récentes composent une impressionnante exposition murale.

Dans un tiroir fermé à clé du bureau de Dandridge, trois bandes vidéo sont cachées. (Il faut réussir un jet en Mécanique pour crocheter la serrure, mais l'effraction avec un outil réussit automatiquement). Ces cassettes portent des étiquettes : *DAVIDSON Scott, BURTON Karyn, BUSH Nathan.* Une recherche menée dans les dossiers des patients de l'Institut permettra de retrouver ces trois noms : ces personnes ont été volontaires pour se soumettre au Lecteur de Rêves. Cela fait un certain temps qu'elles sont reparties. Les bandes contiennent des rêves sans intérêt.

• *LA CHAMBRE DE FIELDING :* A la différence de chez Dandridge, il n'y a pas d'exhibition de diplômes sur les murs de cette chambre. Seul un listing d'ordinateur est fixé au papier adhésif sur le côté d'un classeur de dossiers. Il s'avère être la liste de toutes les études universitaires de Fielding. Un jet d'Idée réussi permet de voir que les cours sont classés par année, et que Fielding a laissé errer son imagination pendant longtemps. Puis il semble avoir été mordu et avoir suivi un certain nombre d'enseignements spécifiques, en laissant d'autres cours de côté, et en séchant carrément un grand nombre. Il a fréquenté six universités, mais il n'a aucun diplôme. Fielding a tout bonnement court-circuité le système universitaire et le confort du cursus : il n'a étudié que ce dont il avait besoin, quand il en avait besoin.

Le classeur de dossiers (qu'un jet réussi en Mécanique ouvrira, de même qu'une effraction pratiquée avec un quelconque outil métallique) est bourré de notes techniques. Un jet réussi en Bibliothèque révèle une monographie hautement technique et novatrice écrite par Fielding sur la recherche de pointe dans le domaine du Rêve. Mais il faut réussir des jets en Informatique et en Psychologie pour saisir à quel point ces travaux sont brillants.

Sur un T.O.C., les investigateurs regardent derrière le classeur, et ils découvrent les dossiers que Dandridge a placé là. (Ceci n'est valable que dans le cas où Dandridge a fait l'objet de soupçons qui l'ont alarmé). Ils contiennent des photocopies de rapports sur les conditions physiques et mentales de quelques volontaires spécifiques pour le Lecteur de Rêves. Tous sont rédigés par les Drs. Ivanovna et Weemes, et tous sont des rapports confidentiels et privés. Ils ne devraient pas se trouver dans le chambre de Fielding sans permission particulière.

• ***L'APPARTEMENT DE LAWRENCE WINDTHROPE :*** Dès l'entrée, on remarque le caractère anormal des sculptures exposées. Plusieurs statuettes octopoïdes de stéatite veinée de vert sont disséminées dans l'appartement. Au-dessus de la cheminée, un tableau représente un cercle hideux d'entités semi-humaines hurlant à la lune. Le titre et le nom du peintre sont gravés sur une plaque de cuivre : "L'appel des Goules", par R.U. Pickman.

Si l'on décale latéralement cette peinture, le coffre-fort mural de Windthrope apparaît. Sa serrure se déverrouille avec une clé. Il sera facile de l'ouvrir : soit grâce à l'intervention d'un cambrioleur professionnel, soit en effectuant un jet en Mécanique dont le résultat est inférieur ou égal au cinquième du pourcentage normal pour cette compétence, soit encore grâce à la clé préalablement subtilisée dans la poche de Windthrope. A l'intérieur du coffre se trouve un assortiment de documents personnels (le testament de Windthrope, par exemple, léguant tout ce qu'il possède à la Fondation), ainsi qu'un livre moisi rédigé en anglais, publié à la fin du 19ème siècle, et intitulé "Les Ecrits de Ponape" (voir page 64 du livret de règles de base de *l'Appel de Cthulhu*).

Dans un album près du lit, des coupures de journaux sont réunies ; elles sont toutes consacrées à des événements étranges et mystérieux, tous survenus avant 1940. Quelques-uns de ces extraits concernent la Villa du Dinosaure. Ils sont reproduits plus loin dans le texte.

A droite de la porte, dans une bibliothèque allant du sol au plafond, s'étale une énorme collection de livres occultes. Celui qui a l'air le plus rébarbatif est un lourd volume intitulé "Connaissance des Herbes". Si et seulement si les investigateurs déclarent qu'ils ont l'intention d'examiner chacun des livres qui sont sur ces étagères (ils sont environ 500 ; l'opération nécessite au moins huit heures de travail pour être faite consciencieusement), alors ils apprendont le secret de ce volume. Le livre est évidé : à l'intérieur, il y a des journaux de Douglas et Aaron Windthrope.

La lecture de ces écrits coûte 1D3 points de SAN par journal, et chacun élève de 3 points le pourcentage en Mythe de Cthulhu. Le journal de Douglas contient de nombreuses références au *Necronomicon*, et décrit par le menu sa lutte contre l'effroyable famille Gilman : c'est la relation in extenso des événements décrits dans le chapitre de ce scénario intitulé "L'Histoire Secrète de la Villa du Dinosaure". Le journal d'Aaron détaille sa découverte d'une race de gigantesques entités tentaculaires et fouisseuses qu'il appelle (créant une confusion) les Profonds, et son combat contre elles.

• ***LA CHAMBRE DE GILBERT MANES :*** il y a là une commode luisante, de style Art-Déco, dont le tiroir supérieur porte les initiales L.G. gravées à l'intérieur. Une bibliothèque contient des volumes sur l'histoire locale, et un album dans lequel sont rangées toutes les coupure du Clauson Gazette qui figurent dans cette aventure.

Au dos de l'album, une photographie prise au début des années 1930 ; c'est un portrait de famille : un homme, deux femmes, et quatre adolescents. Tous sont franchement laids. En feuilletant les livres d'histoire, un jet réussi en Bibliothèque permet de découvrir une reproduction de ce cliché dans le livre intitulé "Le Colorado d'Aujourd'hui" (publié en 1931), dans un chapitre consacré aux propriétaires fonciers d'importance. La légende de cette photographie est : "Abner Gilman et sa Famille".



*Quelques survivalistes*

• *LA CHAMBRE DE VINCENT CAROL :* Vincent a changé la serrure de sa porte. Pour ouvrir la nouvelle, il faut obtenir un résultat de jet en Mécanique inférieur ou égal à la moitié du pourcentage de l'investigateur dans cette compétence.

Un jet réussi en Trouver Objet Caché permettra de trouver au cours de la perquisition une enveloppe portant la simple adresse: Boîte Postale 369, Clauson, Colorado. Expéditeur : Ministère de la Justice des Etats-Unis. La lettre qu'elle contenait a disparu. Dans le tiroir supérieur du bureau de Mr Carol, il y a trois cartes de crédit et des documents se rapportant à un nouveau compte courant. Le solde actuel de ce compte dépasse $20 000. Les cartes ont été délivrées en mars de l'année précédente, et l'ouverture du compte a eu lieu à la même époque.

## Le Pavillon du Laboratoire

Ce bâtiment à un étage fut autrefois le pavillon des visiteurs de la Villa du Dinosaure ; il a été totalement rénové. C'est ici que l'équipe de recherche passe la majeure partie de son temps : soit dans la salle du Lecteur de Rêves, soit dans les bureaux, où les données de la recherche sont stockées.

Le bâtiment du labo est raisonnablement sûr. Ses portes sont verrouillées en permanence, de jour comme de nuit. Seule la clé appropriée peut ouvrir les fermetures extérieures ; pour forcer les serrures, il faut l'intervention d'un serrurier confirmé, ou d'une force importante (un marteau et un ciseau à froid, par exemple). La Salle des Archives est défendue par une serrure à combinaison: pour l'ouvrir, il faut obtenir un résultat de jet en Electricité inférieur ou égal au cinquième du pourcentage de l'investigateur dans cette compétence.

Toutes les fenêtres du rez-de-chaussée sont pourvues d'un système d'alarme anti-effraction. Pour les franchir sans activer ce système, il faut obtenir un résultat de jet en Electricité inférieur ou égal au cinquième du pourcentage de l'investigateur dans cette compétence ; en cas d'échec, un tintamarre assourdissant retentira dans tous les bâtiments.

L'électricité de l'Institut arrive de l'extérieur par des câbles ; mais en hiver, le vent brise fréquemment les lignes. Une paire de groupes électrogènes de secours est enterrée à côté de la tour du carillon.

*Aide de Jeu N°9*

### Une Femme se perd pendant un Pique-nique

Martha Gilman, soeur d'Abner Gilman, le propriétaire de la Villa Gilman, a été portée disparue mardi.

Miss Gilman, qui effectuait un séjour estival, s'est manifestement perdue dans les bois. Son absence a été signalée par sa famille, et les voisins ont apporté leur concours pour les recherches.

*- Clauson Gazette, 10 Juin 1936*

*Aide de Jeu N°10*

### *Récit d'Un Rescapé*

Une histoire étrange a été contée aujourd'hui par Orville Pike, un trappeur local. Mr. Pike affirme qu'un de ses pièges, près du lac Holly, a pris quelque chose de bien différent de l'animal à fourrure qu'il comptait y trouver.

Mr. Pike raconte : "Ça faisait bien une tête de plus que moi en se levant, et c'était gros comme un ours ! Mais c'était pas un ours. Sa peau était verte et ressemblait à une peau de grenouille, ses gros yeux de poisson lui sortaient de la tête, et ses pattes étaient larges comme des plats à tarte. Si je m'étais rapproché, ça aurait pu me mettre en pièces comme rien, mais je me suis pas approché ! J'ai détalé comme un lapin, et jamais j'irai poser des pièges près du lac Holly, maintenant. Cette chose peut bien garder mes pièges, j'irai pas les chercher !"

Les auditeurs d'Orville furent unanimes pour déclarer que c'était la meilleure histoire qu'il n'ait jamais racontée. Les visions de Mr. Pike distrayent ses habitués depuis plus de dix ans... Nous attendons avec impatience sa prochaine création.

*- Clauson Gazette, 7 Septembre 1937*

*Aide de Jeu N°11*

### Sorcellerie dans la Villa Gilman : La Confirmation

Le shériff Bart Clay a délivré aujourd'hui le rapport officiel sur le décès d'Abner Gilman et de sa famille.

Selon le Shériff Bart Clay, la famille Gilman tout entière était profondément impliquée dans un occultisme païen. Des preuves indiquent que les Gilman sont responsables de l'enlèvement et du meurtre d'au moins deux vagabonds, dont les corps ont subi leurs rites impies.

Les crimes ont été découverts par Douglas Windthrope, un éminent aliéniste londonien. Mr. Windthrope, qui poursuivait des recherches sur des phénomènes occultes dans le Massachusetts, trouva des indications de prolongement de telles activités dans notre région, et mena discrètement une enquête.

Mr. Windthrope affirme avoir trouvé un autel sacrificiel dans la Villa Gilman, environné de tous les apparats de la magie noire. Sur ces entrefaites survint Abner Gilman ; une lutte s'ensuivit entre les deux hommes.

Au cours de ce combat, la bâtisse prit feu. Toute une portion de la maison s'embrasa, et la famille périt entièrement dans l'incendie. Mr. Windthrope quant à lui fut gravement brûlé, mais il a survécu.

Conduit à Rifle, il fut mis dans le train pour Denver afin de rejoindre l'Hôpital Acheson ; il y poursuit sa convalescence. Cet homme courageux, si loin de son pays, mérite notre reconnaissance et notre amitié.

Bien que le temple occulte ait été considérablement endommagé, les trouvailles de Mr. Windthrope ont été corroborées par les découvertes ultérieures que les délégués du shériff ont faites sur ses indications.

Les restes de l'autel sacrificiel étaient encore visibles dans la villa, et des opérations de dragage dans le lac ont permis de retrouver deux cadavres. Le bureau du shériff refuse de confirmer les bruits qui courent à propos de cannibalisme rituel.

*- Clauson gazette, 20 Octobre 1937.*

Au premier étage, les murs sont restés nus, à l'exception de quelques structures portantes exigées par les normes de construction locales. Cet étage est constitué de ce qui fut autrefois trois appartements ; ils sont à présent dénués d'ameublement ou de décoration. Dans deux d'entre eux, les lattes et le plâtre ont été arrachés.

Il n'y a rien de particulièrement intéressant ici, mais le gardien peut trouver l'endroit adéquat pour une diversion, ou un des mauvais coups de la chorazine. Il ne serait guère difficile de pratiquer une ouverture dans le plancher pour s'introduire dans le labo du dessous, et les fenêtres de l'étage ne sont pas raccordées au système d'alarme.

***LE LECTEUR DE REVES :*** la machine est décrite dans les aides de jeu.

Elle est installée dans une chambre circulaire vitrée, au centre du pavillon du labo. Au milieu de cette chambre, une table d'examen capitonnée. A l'extérieur, des consoles affichant les informations transmises par les électrodes du monitoring. Cette disposition permet aux chercheurs de suivre les informations au fur et à mesure qu'elles arrivent, tout en observant le sujet à travers les vitres.

Chacun des cinq postes du monitoring, ainsi que les deux points d'observation sont équipés d'écrans qui visualisent le rêve du sujet. Subir une séance de Lecteur de Rêves ne va pas sans effets secondaires : en cours d'expérience, il perd 2D6 points de Magie. Ce phénomène d'"affaiblissement" a été dûment pris en compte par les chercheurs : aussi, aucun sujet n'est soumis à une fréquence d'expérimentation supérieure à une séance tous les trois jours. Tant que les points de Magie sont regagnés avec une bonne nuit de sommeil réparateur, il n'y a pas de problème. *(La chorazine draine ces points de Magie pour aider à la création d'hologrammes de rêves de monstres de Cthulhu).*

Les rêves sont enregistrés sur des bandes de format VHS ; on peut les visionner sur n'importe lequel des appareils en VHS de la Salle des Archives ou des bureaux du Pavillon du Labo. Il y a également un compatible VCR dans la salle d'étude du premier étage de la Villa du Dinosaure. Les rêves dont les bandes sont conservées dans la Salle des Archives sont ceux de volontaires rétribués. Ceux qui appartiennent aux patients personnels du Dr. Ivanovna sont rangés sous clé dans sa chambre, dans un petit classeur de cassettes. Personne ne visionne ces enregistrements excepté le Docteur.

Les cassettes vidéo contenant des enregistrements de rêves sont conservées dans la Salle des Archives qui n'a pas de fenêtre, elles sont mises sous clé dans des classeurs soigneusement étiquetés. Seul le personnel de recherche a accès à cette pièce, qui est verrouillée avec une serrure à combinaison. Pour entrer, il faut composer une combinaison à quatre chiffres sur un clavier situé immédiatement à droite de la porte. Si trois codes erronés sont composés à la suite, une alarme se déclenche dans la villa principale. Il faut une marge de succès spéciale sur un jet en Electricité pour mettre le clavier hors-circuit sans alerter le système de sécurité.

La bande-film d'un rêve typique présente au spectateur une série d'images incohérentes et d'événements qui se déroulent comme des scènes issues de pièces différentes. On trouve fréquemment des visions de vol, des cauchemars de nudité en public, des visites à un ami ou à un parent qui vient de mourir, etc. Tous les rêves enregistrés sont très prosaïques. Le gardien peut se dégourdir l'imagination en créant une sélection de rêves et de cauchemars, mais il ne doit pas y inclure de références au Mythe.

## Le Sous-sol du Pavillon du Labo

Une exploration dans les sous-sols du labo (fermés à clé en temps normal, un jet en Mécanique pour ouvrir la porte d'une FOR de 20) mènera à une grande pièce encombrée de conduits, de tuyaux, de boîtes vides et de composantes de secours pour le Lecteur de Rêves qui se trouve au-dessus. Un jet réussi en T.O.C., et l'on s'aperçoit que certains câbles, au lieu de sortir du bâtiment comme les autres, disparaissent à travers une cloison intérieure, percée d'une porte solidement verrouillée (résultat d'un jet en Mécanique inférieur ou égal à la moitié du pourcentage de l'investigateur dans cette compétence pour ouvrir cette porte qui a une FOR de 35). Sur le battant, il y a un écriteau :

---

**LECTEUR DE REVES**

**- ZONE HORS POUSSIERE -**

*Défense d'Entrer*

---

Sur un jet d'Idée réussi, on pensera qu'un appareil aussi sophistiqué que le Lecteur de Rêves a probablement besoin d'une zone hors poussière. Mais dans le cas présent, la supposition est fausse. Derrière cette porte, il y a un laboratoire sommaire mais opérationnel, qui recèle un appareil étrange relié à de nombreux instruments de contrôle et de monitoring. C'est une plate-forme de trois mètres de diamètre, dont la surface est transparente et dure, et sous laquelle on aperçoit des lentilles optiques disposées de manière précise.

Autour de cette plate-forme, et reliées à elle par des bras incurvés en matière plastique, quatre consoles rectangulaires aux angles arrondis. Leur surface tournée vers la plate-forme est également transparente, avec d'autres lentilles à l'intérieur. Une autre plate-forme semblable à la première est suspendue au plafond, et raccordée aux quatre consoles par des câbles de fibres optiques de l'épaisseur d'un doigt.

De toute évidence, l'appareil doit être relié au Lecteur de Rêves proprement dit. Cette machine complexe, c'est le Synthétiseur de Rêves de Burton Fielding.

Personne d'autre ne connaît cet appareil, et sa découverte provoque un remue-ménage impressionnant. Fielding, naturellement, devient hystérique devant la révélation de son invention, et il tente de la détruire avant qu'elle ne tombe entre les mains de Torrence Dandridge. Ce dernier prétend aussitôt qu'il est l'auteur de l'appareil : il ne voulait pas révéler son existence avant d'être sûr qu'il fonctionne.

Lorsque Dandridge exprime ces prétentions, Fielding devient fou et attaque Dandridge en criant au scandale. Après séparation des deux hommes, Fielding livre toute l'histoire sordide de l'usurpation de Dandridge, et bien sûr, Dandridge nie farouchement. Les investigateurs devront démêler le vrai du faux, et juger du poids de leur intervention sur ce mystère.

## La Tour du Carillon

C'est une tour circulaire en pierre massive d'une dizaine de mètres. A l'heure actuelle, elle contient un ascenseur qui constitue l'accès normal aux groupes électrogènes de secours et à l'Unité Centrale de l'ordinateur.

Du temps où la Villa du Dinosaure était un lieu de vacances, cette bâtisse contenait un carillon (plusieurs cloches de tonalité différente) qui égrenait une courte musique sonore toutes les demi-heures.

Lorsque la villa fut restaurée, on remplaça le mécanisme du carillon par celui de l'ascenseur. La porte de la tour qui donne sur l'extérieur est toujours verrouillée, et il faut un résultat en Mécanique inférieur ou égal à la moitié du pourcentage de

l'investigateur dans cette compétence pour parvenir à crocheter la serrure. Il existe une seconde sortie : une porte d'acier souterraine, qui ouvre sur un escalier de ciment débouchant à l'air libre non loin de la ville. La porte a une FOR de 100, et ne comporte aucune poignée ou serrure extérieure.

Les deux portes sont reliées au système de sécurité : un T.O.C. permet de localiser le déclencheur de l'alarme, et un jet en Electricité, de le mettre hors circuit. Si l'alarme n'est pas déconnectée, un signal sonore retentit dans le bâtiment principal, et l'Unité Centrale de Traitement est immédiatement informée de l'irruption de gêneurs. Dans ce dernier cas, un piège mortel attend les investigateurs qui viendraient fouiner en bas.

Un jet réussi en T.O.C. révèle un petit couvercle de ciment à quelques pas de l'escalier. C'est par cet orifice que l'on alimente les réservoirs de carburant des groupes électrogènes. De l'autre côté de l'escalier, se trouvent les prises d'air et les sorties d'échappement des générateurs.

A la base de la tour du carillon, se trouve l'ascenseur permettant de descendre au sous-sol, et un escalier conduisant au mécanisme de l'ascenseur en haut de la tour. Près des portes, une courte longueur de tuyau est coiffée d'un disque grand comme la paume de la main, perforé d'un trou de serrure. Ce sont les platines d'appel de l'ascenseur ; pour le faire fonctionner, il faut une clé, ou un jet réussi en Electricité. Lorsque l'ascenseur n'est pas en fonction, il retourne au sous-sol. Si l'alarme est déclenchée, il reste en bas jusqu'à ce que le système de sécurité soit remis en ordre. L'ascenseur est pourvu d'une trappe de secours aménagée dans son plafond, et d'un téléphone de détresse communiquant avec le bâtiment principal.

Le complexe au-dessous de la tour du carillon se divise en trois secteurs : stockage, groupes électrogènes et salle de l'Unité Centrale de l'ordinateur.

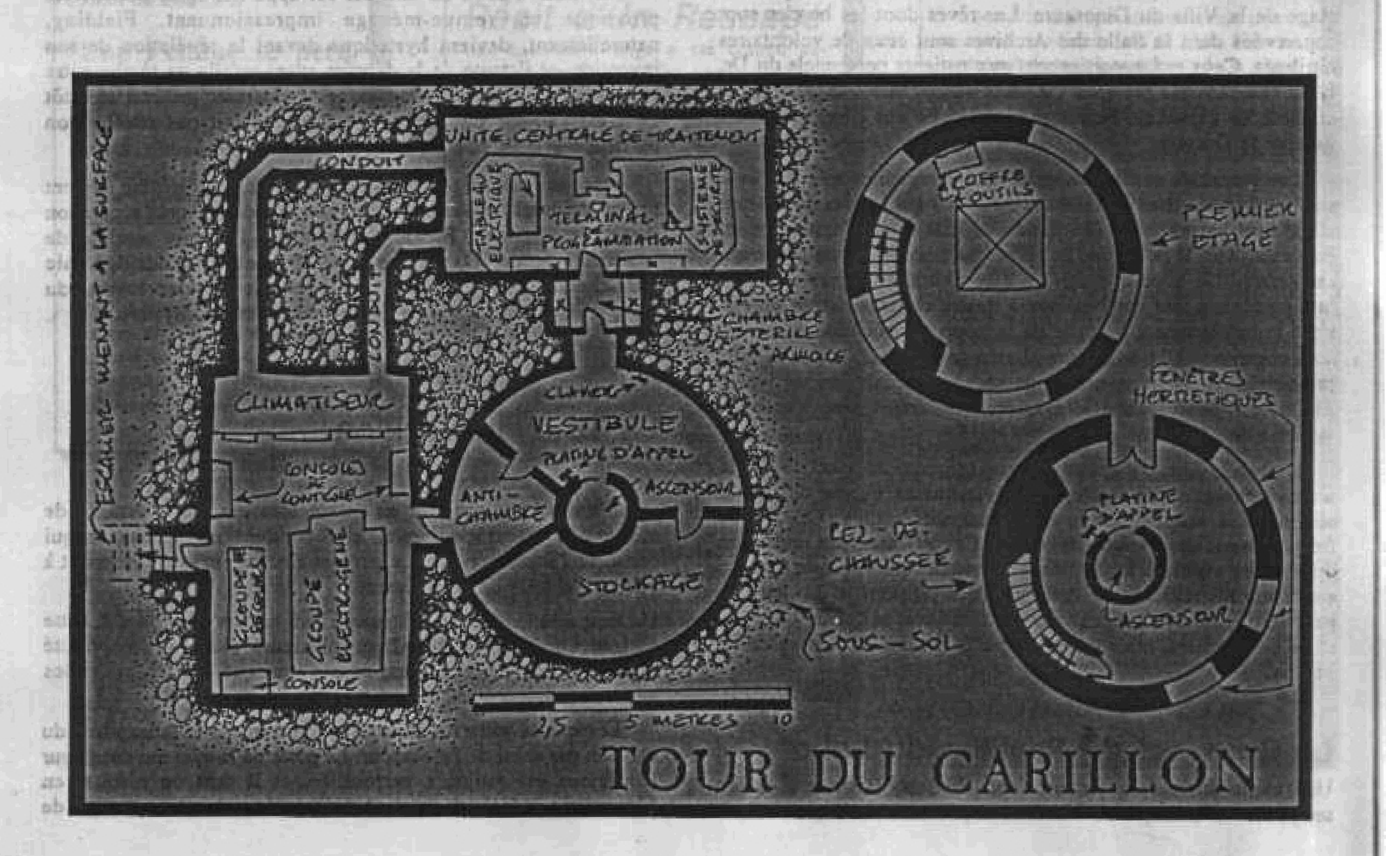
La centrale électrique contient les groupes électrogènes de secours de l'Institut, ainsi qu'un vaste appareil de climatisation et de purification de l'air desservant la salle de l'ordinateur. Trois petites consoles permettent de diriger et de contrôler les machines ; l'Unité Centrale peut intervenir directement sur elles, sans passer par ces unités de contrôle. Les deux groupes électrogènes servent à approvisionner l'Institut en énergie électrique de secours, et la chorazine est prête à tuer pour les protéger. En fonctionnement, les groupes électrogènes disposent d'une réserve de carburant suffisante pour une semaine environ d'autonomie.

C'est également dans la centrale électrique que se trouve la porte de derrière du complexe. Elle ouvre directement sur l'escalier menant à la surface, mais pour cela il faut dégager les verrous massifs. A moins que l'alarme ne soit désactivée au préalable grâce à l'interrupteur qui se trouve à l'intérieur, l'ouverture de la porte la déclenche.

C'est encore là qu'est installée la principale boîte de dérivation desservant le complexe en électricité.

Lorsqu'on sort de l'ascenseur, pour se rendre dans la salle de l'ordinateur, il faut entrer correctement un code de quatre chiffres sur un clavier situé sur le côté des portes vitrées coulissantes qui ferment la chambre stérile. Sur le sol, devant ces portes, s'étend un tapis noir deux fois plus grand qu'un paillasson d'entrée. C'est un tapis adhésif, qui utilise un courant électrique d'une intensité inoffensive pour retirer les particules de poussières des vêtements de toute personne entrant dans la chambre stérile. Mis à part les conduits d'air conditionné, ceci constitue la seule entrée dans la salle de l'Unité Centrale de Traitement. Une caméra de télévision surveille la zone.

Comme première barrière défensive, la chorazine peut élever la tension de ce tapis, le chargeant d'une intensité électrique potentiellement fatale. Tout investigateur marchant sur ce tapis fatal devra opposer sa CON à la charge de 20 du tapis. S'il ne parvient pas à résister sur la Table de Résistance, il est électrocuté ; mais dans le cas contraire, il prend tout de même une décharge qui l'étourdit et lui fait encaisser 1D6 points de dommages.





*Une image se forme*

La chambre stérile est un sas hermétique, évitant que l'air extérieur ne contamine l'atmosphère filtrée et à température contrôlée de la salle de l'ordinateur. De part et d'autre des portes vitrées coulissantes, des blouses de labo sont rangées dans des armoires. Il faut les enfiler avant d'entrer dans la salle de programmation. Les portes intérieures, également coulissantes, ne s'ouvrent que lorsque l'air de la chambre stérile a été filtré.

L'Unité Centrale peut convertir cette chambre en piège mortel, en maintenant les deux systèmes de portes en position fermée, et en pompant tout l'air de la chambre stérile. Pour chaque round où les investigateurs restent dans le sas, ils doivent réussis un jet de CON, en commençant par leur CON x 5, en continuant par leur CON x 4, et ainsi de suite. Lorsqu'un jet de CON échoue, l'investigateur s'évanouit.

Lorsque tous les personnages ont perdu connaissance, ils meurent en quelques minutes. Les portes coulissantes sont en verre résistant et élastique, mais on peut les briser. Opposez les dommages de toutes les tentatives d'attaque à la FOR de 14 des portes sur la Table de Résistance. Si les dommages l'emportent, le verre vole en éclats et de l'air frais pénètre dans la chambre. Dans la mesure où un vide partiel a été réalisé dans le sas, lorsque le verre se brise, tous ceux qui sont à l'intérieur doivent faire un jet de Chance. En cas d'échec, ils prennent 1D4 points de dommages à cause des éclats de verre qui volent.

L'Unité Centrale de traitement couvre à elle seule trois murs de la pièce, et n'a qu'un seul terminal. Deux armoires métalliques, de chaque côté de l'entrée, contiennent des centaines de disquettes brillantes. Ces armoires hermétiques sont toujours verrouillées, mais on peut les ouvrir en réussissant un jet en Mécanique. Dans chacun des quatre coins de la pièce, une caméra de sécurité pivote avec une lenteur menaçante.

## Les Pouvoirs de La Chorazine

N'oubliez jamais que la chorazine, par le truchement de l'Unité Centrale, contrôle l'électricité de l'Institut, ainsi que les téléphones, le système de sécurité, et les volontés inconscientes du personnel. Elle peut recourir à toutes sortes de combinaisons de ces éléments pour attirer les investigateurs dans un piège, ou les détourner de quelque indice important.

Préparez un certain nombre de ruses pouvant mener les investigateurs à leur perte. Dès que les investigateurs percent le stratagème, la chorazine abandonne cette approche, et plonge des membres du personnel dans des crises de somnambulisme meurtrier, ou bien induit le Dr. Ivanovna à expédier un ou plusieurs investigateurs à l'asile. Suivant les résistances qu'elle rencontre, la chorazine tisse un filet de mensonges, de fausses accusations et de preuves indirectes pour faire fleurir des suspicions. Voici quelques machinations possibles.

***USURPATION D'IDENTITE :*** l'Unité Centrale est équipée d'un synthétiseur vocal sophistiqué. En l'utilisant en combinaison avec les bandes sonores du système de sécurité, l'ordinateur peut simuler la voix de n'importe lequel des membres de l'Institut, voire celle de l'un des investigateurs. En se branchant sur le standard téléphonique, la chorazine peut appeler un investigateur, et par le truchement de la voix d'un ami, le précipiter vers sa perte. Les appels extérieurs peuvent être retransmis, de sorte qu'un investigateur peut se croire en communication avec le shériff, alors qu'en fait c'est l'ordinateur qui est à l'autre bout de la ligne. De fausses informations ou de fausses pistes peuvent ainsi être données. Il se peut même que la chorazine détourne ou coupe une communication au beau milieu d'une conversation, si l'Unité Centrale détecte qu'un investigateur parle d'un sujet dangereux.

***PANNES DE COURANT ou ELECTROCUTION :*** l'électricité du système de sécurité peut être détournée, pour provoquer des pannes générales (couvrant les allées et venues de Gilbert Manes ou de monstres créés par le synthétiseur d'images), ou bien pour infliger une décharge provoquant 1D10+3 points de dommages à quiconque toucherait n'importe lequel des objets métalliques contenus dans la tour du carillon, y compris les serrures.

***FAUX DOCUMENTS ET VRAIS PIEGES :*** l'Unité Centrale est connectée à une imprimante grâce à laquelle la chorazine est à même de fabriquer des notes tapées à la machine d'un investigateur à un autre, qui peuvent servir de leurres. Par exemple, un investigateur peut recevoir un message de ce genre : "Urgent. Dois te voir. Rendez-vous à minuit sur l'ancienne route forestière. Viens seul. Ne dis rien aux autres. Ne m'en parle même pas. Trop d'oreilles écoutent". Et au rendez-vous, le malheureux investigateur est attaqué par un monstre (si le synthétiseur d'images est opérationnel), ou par des spectres de monstres suscitant de la folie (si le profil psychologique de l'investigateur indique une vulnérabilité mentale adéquate), ou encore par Gilbert Manes déguisé en bûcheron, masqué pour ne pas être reconnu. Si l'investigateur survit à sa première attaque, Manes bat en retraite, et la chorazine doit essayer un autre stratagème.

Leurre plus convaincant : la voix d'un autre investigateur au téléphone, réclamant de toute urgence la présence de son ami. "Ecoute, je ne peux pas parler maintenant. J'ai découvert quelque chose à la tour du carillon. Ne laisse voir à personne que tu viens. Je suis à l'intérieur de la tour - Je te laisserai la porte ouverte." Et voilà l'investigateur parti pour subir un terrible choc électrique lorsqu'il posera la main sur la porte de la tour du carillon...

***UTILISER FIELDING :*** Burton Fielding est manifestement suffisamment intelligent et compétent pour remonter à la source de la perte électrique qui affecte le Lecteur de Rêves (elle sert à alimenter le système de sécurité de l'Unité Centrale). Et pourtant, il ne le fait pas. En fait, il ne réalise guère que chaque nuit Gilbert Manes perpétue un sacrifice avec le Lecteur de Rêves, et que c'est lui, Burton Fielding, qui active en somnambule le programme condamnant un nouvel être à une mort hideuse !

***UTILISER IVANOVNA :*** Le Dr. Ivanovna a en mémoire le profil psychologique complet de tous les volontaires de l'Institut. Si les investigateurs commencent à poser des problèmes, la chorazine les attaquera à travers elle, de façon particulièrement radicale. Un après-midi, alors qu'elle s'est accordé une petite sieste, elle se lève, en proie à une crise de somnambulisme. Pendant cette transe, elle a l'air normal, mais ses mouvements sont lents et ses yeux ne se fixent pas (détails que l'on ne peut remarquer que sur un T.O.C.).

Elle demande alors à l'investigateur visé de passer dans le Lecteur de Rêves pour une courte séance. En injectant les médicaments qui servent à contrôler les angoisses du dormeur, elle lui donne secrètement une overdose qui provoque une forte attaque cardiaque (l'investigateur meurt s'il ne réussit un jet en 1D100 sous sa CON x 4). Un jet en Pharmacie effectué pendant qu'elle prépare le sérum permettra éventuellement au dormeur (ou à tout autre observateur) de remarquer (avant l'injection) qu'elle s'est sérieusement trompée dans la composition du liquide. Si on le lui fait remarquer (ou si la victime est prise d'attaque cardiaque), elle sort brusquement de sa transe, en se souvenant vaguement de ce qu'elle vient de faire, mais elle est convaincue qu'il s'agit d'un accident.

Plus subtilement, la chorazine peut l'induire à croire qu'un des investigateurs est un psychopathe dangereusement atteint.

Elle rassemblera avec soin des preuves à l'appui de ses convictions, par des entretiens personnels et des analyses des rêves de l'investigateur. Puis elle présentera sa théorie à Dandridge et à Windthrope. Ceux-ci, n'ayant aucune raison de mettre sa parole en doute, seront obligés de présenter les preuves au tribunal du Comté de Moffat, et de faire interner d'office le malheureux investigateur, pour une observation de 90 jours à Craig. Marina montrera volontiers ses preuves à tout investigateur qui serait disposé à douter de sa théorie.

Un jet en Psychologie indique qu'elle est profondément convaincue de ses conclusions (et elle l'est vraiment). Mais un jet en Psychanalyse effectué en examinant ses documents permet de réaliser qu'une grande partie de ses éléments d'analyse est vague et douteuse. En tout cas, le coup de théâtre de sa révélation risque de semer la consternation dans les rangs des investigateurs.

***CONFUSION MENTALE*** : les membres du personnel sont incommodés par les impératifs étrangers qui ont été greffés dans leur esprit. La situation s'intensifiant, ils montrent des signes clairs de cette agitation, se plaignant de maux de tête et de manque d'énergie. La programmation est contraire à leur nature et à leurs désirs. Leur esprit essaie constamment de se libérer de la terrible contrainte. Ceci, plus la fatigue physique occasionnée par leurs activités nocturnes renforcées, commence à affecter la santé et l'efficacité du personnel.

***ORDRES DE TUER :*** tout membre de l'Institut recevant l'ordre de tuer un autre être humain (ceci ne s'applique pas à Ivanovna si elle provoque une attaque cardiaque par overdose, ou à Dandridge défendant l'Unité Centrale contre une menace) doit obtenir un jet de POU x 3, ou bien l'ordre reste sans effet. Dans ce dernier cas, le conflit interne est trop fort, et le malheureux s'écroule. Il ne se réveillera que dans 1D8 heures.

Toute personne qui est attaquée par un membre du personnel en crise de somnambulisme peut tenter un T.O.C. pour remarquer que les yeux de son assaillant sont vitreux et ne se fixent pas. Fondamentalement, ces personnes sont de braves gens, que l'on pourrait décrire de manière sympathique. Jamais ils ne voudraient faire de mal à quelqu'un... Lorsqu'un investigateur mesure cela, l'horreur de la transformation qui en fait des automates meurtriers n'en est que plus aiguë.

***ENVOYER DES CAUCHEMARS :*** l'un des pires pouvoirs de la chorazine est la capacité d'envoyer la propre conscience hideuse de Cthulhu dans l'esprit d'autrui. Normalement, ce n'est possible que pour des membres de son culte, ou si R'lyeh est au-dessus des vagues de l'océan. Mais l'Institut Windthrope a entrouvert une issue pour le Grand Cthulhu... Toute personne subissant une séance dans le Lecteur devient psychiquement liée à ce Lecteur, et par là, réceptive à toute vision que Cthulhu peut lui envoyer.

Grâce au Lecteur de Rêves, la chorazine peut identifier et intensifier les phobies spécifiques ou les angoisse secrètes des investigateurs, en leur induisant des cauchemars teintés des terreurs adéquates. Si un investigateur n'a pas de phobie particulière, la chorazine pourra tenter de lui en implanter une lors d'une séance avec le Lecteur. Ne craignez pas d'être imaginatif en présentant la vision qui surviendra alors. Si la chorazine tente de créer une nouvelle phobie, l'investigateur doit se soumettre à un jet de Chance. Si le résultat est inférieur ou égal à son POU, il résiste à l'influence. Si le résultat est supérieur à son POU, mais inférieur au jet de Chance, la nouvelle peur est implantée, mais s'estompe au bout d'une ou deux semaines. Si le jet de chance est manqué, l'investigateur gardera jusqu'à sa mort sa nouvelle phobie. Une victime de phobie qui est exposée de manière appuyée à l'objet de sa phobie, ou qui est obligée d'agir contre lui, perd 0/1D6 points de SAN.

Ce type de phobie implantée ou amplifiée peut être utilisé à bon escient par la chorazine. Par exemple, si un personnage est atteint d'ophiophobie, la chorazine oblige des somnambules à battre les bois et à réunir une énorme masse grouillante de serpents ; puis, une nuit, à forcer la porte de l'investigateur, et à déverser ces créatures sur son tapis...

***ATTAQUE PHYSIQUE DIRECTE :*** si un investigateur s'approche par trop de la vérité, la chorazine peut mener une attaque psychique directe en essayant de voler l'âme de la victime pendant son sommeil. Cette dernière est alors plongée dans un chaos d'horreur d'où toute évasion semble impossible. Dans ce rêve, il est aspiré dans le ciel, il tournoie dans les airs puis est plongé dans les profondeurs de la mer, jusqu'au tombeau de Cthulhu. Et là, dans les insondables ténèbres, Cthulhu s'agite dans sa torpeur et s'étire vers la victime, tandis que des multitudes de shoggoths marins enragés grouillent non loin de là. A cet instant, le joueur de la victime doit faire un jet de Chance.

En cas d'échec, la victime perd 1D10/1D100 points de SAN. Si le jet réussit, elle peut se réveiller elle-même avant que le rêve n'ait évolué jusqu'à l'horreur de la fin ultime. Elle ne perd alors que 1D10 points de SAN, mais elle est affectée de Thalassophobie (peur de la mer). Le seul point positif de cette expérience, c'est que les investigateurs ont un indice important sur la source de leurs difficultés. Lorsqu'une victime de ce type d'attaque a réussi un jet de Chance, elle est immunisée pour toujours contre ce type d'attaque de la part de Cthulhu.

***CREATURES DE REVE INTANGIBLES :*** grâce aux expériences avec le Lecteur de Rêves, la chorazine dispose de points de Magie drainés hors des sujets sondés. Grâce à ces points, elle peut invoquer l'image, issue des rêves et intangible, des créatures de n'importe quelle race de Serviteurs ; il lui en coûte un nombre de points de Magie égal à la TAI de la créature. Ainsi, le spectre d'un Profond peut être constitué pour environ 14 points de Magie.

Au moment où les investigateurs entrent dans le scénario, la chorazine a déjà stocké environ 200 points de Magie. Elle continue à en accumuler, à raison de 2D6 par séance de rêves. Dans la mesure où les investigateurs sont les seuls sujets expérimentaux du moment, il ne devrait pas être trop difficile de garder un compte de l'approvisionnement du parasite en points de Magie.

Les créatures ainsi invoquées sont totalement intangibles, et s'évanouissent dans le néant dès qu'on les touche. Elles ne peuvent provoquer que des pertes de SAN : pas de dommages physiques ou magiques. Lorsque les investigateurs réaliseront que ces horreurs ne sont pas réelles, tous les jets de SAN qu'ils feront contre elles réussiront. C'est grâce à de tels fantômes que Nora Pope a été conduite à la folie : elle a vu plusieurs de ces horribles créatures, et son esprit n'a pu résister à la perte de SAN. Quant aux investigateurs, le premier spectre qui leur sera envoyé sera celui du squelette d'un dinosaure, épouvantablement animé, et prêt à tuer.

Ces spectres issus des rêves ne servent qu'aux tentatives pour rendre fou un investigateur, ou pour protéger la tour du carillon, le contenu vital de ses installations souterraines, ou le Lecteur de Rêves. Si quelqu'un essaye de s'enfuir (dans le cas où la chorazine a isolé l'Institut), il rencontre au moins une de ces apparitions sur l'étroit chemin conduisant à la route ; le spectre tente d'empêcher le véhicule du fugitif d'atteindre la voie principale ; après quoi, il s'évanouit sans laisser de trace.

*INVOQUER DES RACES DE SERVITEURS :* le Synthétiseur de Rêves est le projet secret de Burton Fielding, qui ne soupçonne pas que sa création dépasse largement ses intentions. Lorsque le Synthétiseur sera relié au Lecteur de Rêves, il deviendra possible de créer une représentation visuelle et sonore des rêves du sujet.

Mais le Synthétiseur de Rêves intéresse aussi beaucoup la chorazine...
Dès qu'il sera opérationnel, Cthulhu pourra s'en servir pour faire apparaître des images de Races de Serviteurs, exactement comme il est décrit au paragraphe précédent. Mais les créatures ainsi apparues seront réelles.

Les êtres invoqués de cette manière se concrétisent sur la plate-forme du synthétiseur, coûtant un point de Magie par point de TAI. Si elle parvient à s'échapper, la créature erre ensuite à son gré dans le domaine, représentant une terrible menace contre toute personne se trouvant dehors pendant la nuit. Le Synthétiseur d'Images n'acceptera que les créatures de TAI inférieure à 22, ce qui leur permettra de se faufiler hors du bâtiment sans provoquer des destructions trop voyantes.

Gilbert Manes est au courant des propriétés du Synthétiseur de Rêves, et dès que Fielding l'aura mis au point, il tentera d'utiliser l'appareil pour créer d'autres horreurs du Mythe qui harcèleront les investigateurs et feront de l'Institut un lieu plus convenable pour le Grand Cthulhu. On peut tuer ces créatures de manière normale. La destruction de l'Unité Centrale aurait pour effet de couper la liaison entre le Lecteur de Rêves et la chorazine, et ces horreurs retourneraient alors automatiquement dans leurs tanières de ténèbres.

## Le "*Clauson Gazette*"

Les articles de journaux peuvent être découverts : soit au bureau même du journal, soit dans les vieux journaux entreposés dans les greniers de la villa, soit encore à la Bibliothèque de Clauson. Ils sont reproduits en pages 68 et 74. Pour trouver chaque article, il faut réussir un jet en Bibliothèque. Les mêmes informations peuvent être dispensées au cours d'une conversation prolongée avec Windthrope ou Weemes.

## La Suite de l'Histoire

*LE DEPOT DU CHEMIN DE FER :* le dépôt se trouve au nord de la ville. Ce n'est rien de plus qu'un regroupement anarchique de hangars métalliques et de parcs à bestiaux, autour d'une paire de voies de garage. A quelques mètres de là, un bosquet d'arbres maigres constitue par fois l'habitation temporaire de quelques clochards.

Il y a là trois hommes méfiants. Ils tenteront de s'en aller si un investigateur s'approche. Un jet en Psychologie montre que leurs regards sont hostiles. Si les investigateurs cernent un de ces clochards, les autres viennent à ses côtés, pour s'assurer qu'un autre des leurs ne disparaisse pas de façon mystérieuse.

Un peu de charme et un jet de Baratin persuaderont ces hommes de raconter ce qu'ils savent. Pour chaque billet de cinq dollars que les investigateurs feront changer de mains, leurs chances de succès en Baratin sont augmentées de 5 points de pourcentage.

*Aide de Jeu N°12*

### Réouverture de la Villa du Dinosaure

La Villa du Dinosaure, située à l'ouest de Clauson et inhabitée depuis longtemps, a été choisie comme futur siège de l'Institut Windthrope de Recherche sur les Rêves. L'ouverture est programmée pour le mois de mars.

Financé par la prestigieuse Fondation Windthrope, l'Institut a pour vocation d'explorer la nature et les causes des rêves.

Le Dr. Torrence Dandridge, qui est le porte-parole de l'Institut, déclare : "Notre recherche pourra mener à une amélioration des traitements des affections psychologiques".

Certains citoyens locaux se sont opposés à l'implantation de l'Institut. Frédérick Butts, natif de la région de Clauson et propriétaire des terrains adjacents à la Villa du Dinosaure, a déclaré : "Ces gens de l'université n'ont pas le droit d'abîmer notre belle région et sa nature avec leurs routes noires et leurs machines".

*- 9 Janvier*

*Aide de Jeu N°13*

### Arrêt Judiciaire contre Un Opposant à l'Institut

Frédérick Butts, opposant notoire à l'implantation de l'Institut Windthrope de Recherche sur les Rêves, s'est vu aujourd'hui signifier par arrêt judiciaire de cesser d'interférer avec la construction de l'Institut.

La partie civile a déclaré que Mr. Butts n'avait cessé de harceler les équipes d'ouvriers et les livreurs, et qu'il avait menacé verbalement d'empêcher l'ouverture de l'Institut.

Nous n'avons pu entrer en contact avec Mr. Lawrence Windthrope, qui intenta l'action en justice, afin de recueillir ses commentaires.

*-6 Février*

*Aide de Jeu N°14*

### Menace sur la route

Frédérick Butts a été arrêté mercredi matin, suite à un incident qui a eu lieu sur la nouvelle route d'accès à l'Institut Windthrope.

Des témoins ont déclaré que Mr. Butts a ordonné au contremaitre de rassembler ses hommes et de partir. Devant son refus, Mr. Butts aurait tiré deux coups de feu dans le pare-brise d'un dumper garé à proximité.
Mr. Butts est inculpé de violation de droits, tentative de voies de fait et destruction préméditée de propriété privée.

Nous n'avons pu entre en contact avec Lawrence Windthrope, Directeur de l'Institut, pour recueillir ses commentaires.

*-1er Mars*

*Aide de Jeu N°15*

### Une Figure Locale disparaît

Les délégués du shérifl ont passé la majeure partie de la journée d'hier à conduire des recherches pour retrouver "Railroad Joe" Mullenberger, une figure locale qui avait élu domicile dans le dépôt ferroviaire de Clauson et dans ses alentours depuis une dizaine d'années.

Sa disparition a été signalée par plusieurs citoyens qui donnaient régulièrement des repas chauds au brave vieux.

Jusqu'à présent, l'équipe de recherches n'a retrouvé aucune trace de Joe, et les délégués du shérifl n'ont relevé aucun indice de malveillance. Les recherches ont été abandonnées, mais tout habitant qui apercevrait Railroad Joe est instamment prié d'appeler le bureau du shérifl.

*-3 Juin*

*Aide de Jeu N°16*

**ON A TROUVE :** *Sur la piste du haut du Canyon du Wendigo, un sac de couchage et un sac à dos contenant deux chemises de flanelle et une paire de jeans. Le propriétaire peut contacter le shériff Mac Farlain à Clauson.*

*-6 Août*

Les clochards déclarent qu'ils n'ont remarqué aucun étranger qui se dissimulerait dans le coin, mais qu'en dépit de leurs efforts pour ne pas se séparer, un de leur membres disparaît chaque semaine.

La région de Clauson était un petit paradis pour les vagabonds. L'an dernier, à la même époque, ils étaient au moins vingt à camper près du dépôt ferroviaire. Mais c'est bien fini. Les disparitions mystérieuses des derniers mois leur ont fait peur. Il y avait un autre clochard, appelé Kentuchy, avec Railroad Joe la nuit de sa disparition.

"On étais assis au coin du feu, Joe et moi, on s'ouvrait une boîte de haricots, et voilà que tout d'un coup il pose sa cuillère, il se lève et il s'en va. J'y demande : "Où tu vas ?" "Me promener!" qu'il répond ! Incroyable ! Le meilleur repas qu'on ait depuis trois jours, et il va se promener! Et ben, ça a pas dû être une bonne promenade. Il reviendra pas, c'est sûr !"

D'autres enquêtes produiront des réponses similaires sur les autres disparitions. Dans tous les cas où il y a eu un témoin, la victime a été saisie d'une légère hébétude, puis elle est partie. Une fois, un clochard a voulu suivre son ami après qu'il ait été gagné par cette stupeur - on ne les a jamais revus, ni l'un ni l'autre.

Ces disparitions sont l'œuvre de Gilbert Manes.

***LE BUREAU DU SHERIFF :*** le shériff Mac Farlain est ravi de montrer aux investigateurs le sac de couchage et le sac à dos, que personne n'est venu réclamer. Ils sont entreposés dans un placard quasiment rempli de matériel de camping et de vêtements. "Il semblerait que les gens soient plus négligeants que jamais !" dit-il, en ajoutant que la plupart de ces choses ont été découvertes dans les campements de bord de route, là où des randonneurs avaient bivouaqué pour la nuit. Les petits objets pouvaient être restés là par étourderie, mais il est intrigué de voir qu'on ait pu laisser des articles aussi encombrants qu'un sac à dos. "Le sac à dos, c'est quasiment l'équipement de base !" commente-t-il.

Si on l'interroge à propos des personnes qui ont disparu, le shériff Mac Farlain est également coopératif, mais il n'en sait guère plus que ce qu'en ont dit les journaux, hormis le fait que Railroad Joe n'était qu'un clochard parmi six autres portés disparus pendant les six derniers mois. Le shériff pense qu'il y en a eu d'autres, mais ces vagabonds sont difficiles à cerner, et lorsqu'ils disparaissent, il est rare qu'on le signale. Personne n'a signalé de disparition de randonneurs.

A propos de Mr. Frédérick Butts, le shériff fait quelques commentaires : "Freddy travail au dépôt ferroviaire. C'est un bon bosseur, mais qu'est-ce qu'il peut raser les autres gars en leur expliquant que ça va être la fin du monde, et qu'il faut qu'ils soient prêts ! Tous les week-ends, Freddy s'en va chez lui dans les bois, avec ses copains de bistrot et leurs petites amies, pour s'entraîner à vivre dans la nature..."

"J'ai dû l'arrêter deux fois, pour des histoires avec l'Institut. Il dit que l'Institut est une mauvaise chose pour la forêt, mais c'est bien la première fois que j'entends Freddy se soucier de l'environnement. En fait, il est tout simplement furieux d'avoir des voisins, qui pourraient interférer avec ses petites affaires à lui..."

"Si vous avez l'intention de rendre visite à Freddy, pensez-y à deux fois ; chez lui, c'est comme dans un fort, et rien entre ou sort sans qu'il le sache - surtout le week-end, quand toute la bande est là. Il a même des gardes. Entre les pièges et les chiens de défense, vous aurez de la chance si vous arrivez entiers ! Enfin, Freddy fait tout de même attention ; il sait que s'il blesse vraiment quelqu'un, il faudra que je le mette à l'ombre..."

Interrogé sur les affaires de sorcellerie qui se sont produites dans ce qui fut la Villa Gilman, le shériff cite qu'il a entendu les histoires, mais qu'il n'a pas vraiment d'informations. Il propose de laisser les investigateurs piocher dans les archives du sous-sol... Mais deux jets successifs en Bibliothèque ne livreront pas plus d'informations que le contenu de l'article paru dans le journal. Les cadavres découverts à la villa n'ont jamais été identifiés.

***DU COTE DE LA VILLE :*** les gens de la région de Clauson sont amicaux et expansifs. Ils pensent presque tous (exception faite de quelque râleur, allié de Freddy Butts) que l'installation de l'Institut à la Villa du Dinosaure est une bonne chose pour la communauté, et ils aiment bien à priori les gens qui y sont, bien qu'ils ne les voyent pas beaucoup.

Quelques vieillards se souviennent des histoires qui ont couru sur la famille Gilman, et des accusations de sorcellerie et de sacrifices humains. Il y en aura un ou deux pour suggérer qu'il s'est passé là-bas nombre de choses bien plus horribles... "Mais personne n'a d'information directe..." disent-ils sentencieusement, en se balançant devant leur porte dans de confortables fauteuils à bascule. Ils conseillent aux investigateurs d'essayer au journal. Pour les témoignages ponctuels, reportez-vous en page 81.

## Freddy Butts et Le Survivalisme

A un moment ou à un autre, les investigateurs voudront sans doute jeter un coup d'œil sur la cabane au fond des bois de Freddy Butts. Il se pourrait que la visite ne soit pas de tout repos...

Tous ceux qui approchent de la propriété en venant de la route tombent nez à nez avec une paire d'adeptes de la survie armés de fusils, tenant chacun un chien d'attaque en laisse, prêt à enfoncer ses dents dans l'intrus. En termes non équivoques, ces patibulaires individus ordonnent aux investigateurs de sortir de leur propriété privée, s'ils ne veulent pas tomber sous le coup de la loi.

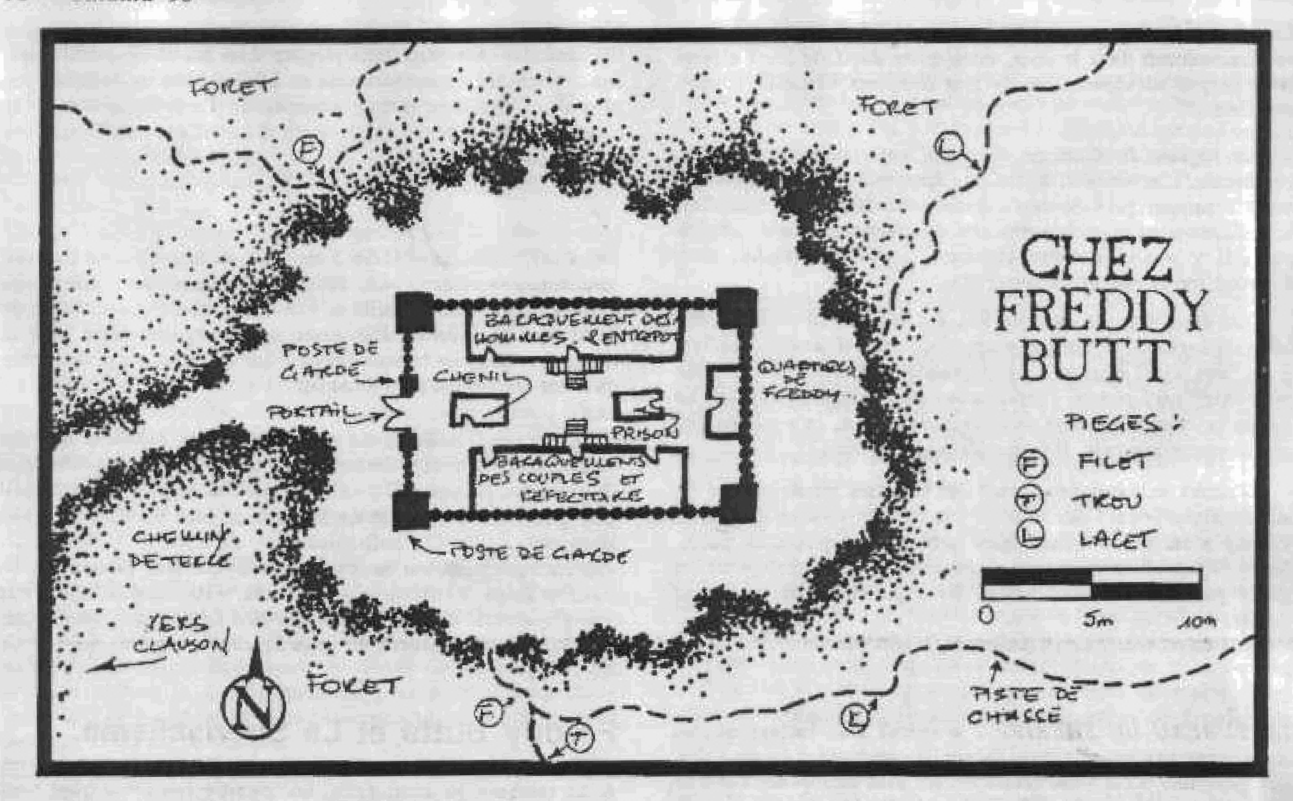
On peut approcher du repaire de Freddy par les bois, en empruntant les pistes de chasse bien battues que les survivalistes utilisent pour leurs manœuvres ; un de ces sentiers débouche sur l'ancienne route forestière du domaine de l'Institut, et on peut le trouver facilement. Ces pistes sont régulièrement parcourues par des patrouilles, et toute personne les coupant dans quelque direction que ce soit à 25% de chances de rencontrer un faction armée qui réagira de manière identique à la paire de gardes surveillant l'entrée du chemin de terre.

De plus, ces pistes de chasse sont truffées de collets. Au cours de la marche vers le repaire de Freddy, chacun doit faire un jet de 1D3-1 en Trouver Objet Caché. En cas d'échec, on se retrouve pendu par un pied, à gigoter en l'air, la tête en bas... Cet incident grotesque ne fait pas perdre de points de vie, mais devrait causer quelque embarras à l'investigateur ainsi capturé par les adeptes de la survie...

Il est peut-être plus sûr de passer à travers la forêt de pins : il y a peu de végétation en sous-bois, on peut progresser même en l'absence de sentier. Il faudra sans doute cependant un jet en Suivre une Piste pour trouver la palissade du fort dès le premier coup.

Toute personne prise dans la propriété de Freddy est arrêtée et accusée de violation de domicile - Freddy est très pointilleux sur le chapitre de la loi et de l'ordre, lorsqu'il s'agit de quelqu'un d'autre que lui.

Tous les prisonniers sont escortés rudement jusqu'au fort, où Freddy procèdera à un peu d'intimidation.




## Fort Freddy

Freddy et ses amis ont construit un fort palissadé, identique à ceux de la cavalerie qui sont décrits, dans les westerns. Etabli dans une vaste clairière, le fort est défendu par quatre blockhaus et deux petits postes de garde de chaque côté du portail. D'ordinaire, il n'y a pas d'homme à ces postes. L'ensemble est entièrement fait de rondins de pins goudronnés. Des foyers de pierres grossières permettent de se chauffer en hiver. Seul élément venant gâcher l'illusion : les clous qui remplacent les chevilles de bois traditionnelles, et les fenêtres vitrées qui percent les structures.

Les vues communes du groupe se résument à ceci : la civilisation est condamnée sans appel, mais on peut survivre à sa chute, et de ses cendres peut renaître quelque chose de plus ascétique et de plus viril (comme Fort Freddy).

Les deux bâtiments les plus grands sont sur deux niveaux, le premier étage étant occupé par les baraquements. Sous les quartiers des couples mariés, une cuisine et un réfectoire ont été aménagés ; sous ceux des célibataires, il y a un entrepôt.

Freddy interroge les intrus capturés dans ses quartiers, qui lui servent également de bureau. Si les investigateurs ont été surpris et lui ont été amenés par un de ses amis survivalistes, il est impitoyable. Mais si les investigateurs se sont débrouillés pour arriver tout seuls jusqu'au fort, il est impressionné par leur connaissance de la forêt et se montre légèrement plus amical.

Il y a en permanence sept chiens et quatre survivalistes chez Freddy, ainsi que deux autres survivalistes accompagnés d'une paire de chiens qui surveillent le chemin de terre. Les week-ends, l'effectif des survivalistes passe à quinze individus. Freddy n'attaquera l'Institut que pendant un week-end, lorsque ses forces sont au complet.

Les compagnons de Freddy le respectent et lui obéissent, convaincus qu'un jour leur survie dépendra de ce qu'il leur apprend. Confrontés aux horreurs du Mythe, ils deviennent plus nerveux, et plus enclins à des réactions violentes. Lorsqu'ils attaquent l'Institut, Freddy Butts est le seul à pouvoir les contrôler.

Neuf dobermans vivent dans le fort. Pendant que deux d'entre eux sont avec les gardes en faction sur le chemin de terre, les autres sont lâchés en permanence dans l'enceinte. Si les investigateurs venaient à tuer l'un de ces chiens, les survivalistes en concevraient une hostilité définitive.

### Des Détails sur Le Fort

La palissade d'enceinte de Fort Freddy est partout d'une hauteur de 3,50 m. Les rondins qui la constituent sont taillés en pointe au sommet, afin de décourager les grimpeurs éventuels. Son épaisseur avoisine en moyenne 30 cm.

Les blockhaus qui forment ses quatre coins ont une hauteur approximative de 6 m à hauteur du toit. Des meurtrières percent les parois des postes de tir sur les quatres faces à hauteur d'homme. L'accès se fait par une échelle intérieure et une trappe condamnable. A l'intérieur, quatre hommes peuvent se tenir pour tirer. Les murs des blockhaus arrêteront les projectiles des pistolets et des fusils, mais pas les balles de 50 mitrailleuse ou les projectiles plus lourds.

Le portail est assez résistant pour arrêter l'impact d'une automobile. Mais un camion de 4 tonnes ou plus, lancé contre les vantaux, les arrachera tous deux de leurs gonds.

Tous les toits sont faits entièrement de bardeaux de cèdre rouge, généreusement enduits de matière ignifuge.

C'est exactement le genre d'action qui convaincra Freddy que l'Institut ne vaut décidément rien de bien, et qu'il faudrait en finir avec cette nuisance.

*FREDDY BUTTS :* ancien sergent dans les Marines, Freddy consacre désormais sa vie à la survie après la fin du monde. Avec une poignée d'amis, il est un survivaliste du week-end ; autrement dit, ils passent au moins deux jours par semaine dans la nature, dans sa propriété adjacente à l'Institut Windthrope, à affiner leurs compétences en combat et à se préparer au désastre...

Fermement convaincu que la civilisation sera écrasée sous sa propre bêtise et que l'écroulement économique débouchera sur l'anarchie, Freddy est déterminé à survivre à ce chaos en élisant sa demeure dans une forteresse.

Mr. Butts se présente comme un dangereux fanatique de la gâchette, et cette réputation pourrait attirer pas mal de soupçons sur lui lorsque les choses commenceront à se gâter à l'Institut. Mais en fait, il aboie plus fort qu'il ne mord. Il a une vision un peu manichéenne du bien et du mal, et à ses yeux, l'Institut Windthrope, c'est le mal. N'importe qui pourra le dire aux investigateurs : depuis le début, Freddy est opposé à son implantation. Il est même devenu tellement casse-pieds que Lawrence Windthrope s'est vu forcé de solliciter un arrêt judiciaire pour mettre fin à ses interférences. Ces évènements ont fait l'objet d'un compte-rendu fidèle dans le Clauson Gazette, dont on trouvera des exemplaires dans les greniers de la villa, ou à Clauson (voir aides de jeu).

La famille Butts, à l'origine, s'est installée dans la région bien avant l'arrivée des Gilman. Les souvenirs de Freddy sont chargés d'histoires sur les sombres manigances qui se sont tramées à la villa. Ces histoires ont été transmises de père en fils, contées et racontées devant des feux de camps pour effrayer et distraire les petits enfants. Ce sont ces récits, et non quelque souci d'environnement, qui teintent de méfiance ses sentiments l'égard de l'Institut.

Il n'est pas bien sûr de ce qui s'est passé dans la Villa d'origine, et ses croyances sont fortement influencés par les films de science-fiction.
Etait-ce le site de quelque projet gouvernemental secret pour créer des mutants ? Peut-être qu'une société Satanique secrète avait tenté de faire venir l'Antéchrist ? En tout cas, devant la dégradation de la situation à l'Institut, il s'affole... Toutes méfiances confondues, il craint les scientifiques, les psychiatres et les ordinateurs, et il se pourrait bien qu'il se sente forcé de prendre des mesures énergiques.

## LES SURVIVALISTES

### FREDDY BUTTS

FOR 14 CON 14 TAI 14 INT 13 POU 15
DEX 15 APP 9 EDU 14 SAN 56 PVie 14

**Armes :** Couteau de Commando 40%, dommages 1D6+1D4
Pistolet 357 Magnum 55%, dommages 1D8+2
Fusil à Culasse Mobile 30-06 45%, dommages 2D6+3

**Compétences :** Marchandage 25%, Camouflage 55%, Conduire Automobile 45%, Electricité 30%, Premiers Soins 45%, Se Cacher 40%, Ecouter 45%, Mécanique 45%, Psychologie 35%, Discrétion 50%, Trouver Objet Caché 40%, Suivre une Piste 30%.

### SURVIVALISTES 1-6

| | *N°1* | *N°2* | *N°3* | *N°4* | *N°5* | *N°6* |
|---|---|---|---|---|---|---|
| FOR | 13 | 12 | 14 | 11 | 15 | 10 |
| CON | 14 | 15 | 13 | 16 | 12 | 17 |
| TAI | 13 | 11 | 16 | 9 | 17 | 10 |
| INT | 13 | 12 | 11 | 10 | 9 | 8 |
| POU | 10 | 11 | 9 | 12 | 8 | 13 |
| DEX | 11 | 13 | 10 | 15 | 9 | 16 |
| APP | 10 | 11 | 12 | 9 | 13 | 10 |
| EDU | 14 | 12 | 16 | 13 | 12 | 12 |
| SAN | 50 | 55 | 45 | 60 | 40 | 65 |
| PVie | 14 | 13 | 15 | 13 | 15 | 14 |
| | *Pistolet* | *Fusil* | *Pistolet* | *Fusil* | *F. Chasse* | *Fusil* |
| % Att. | 35% | 45% | 40% | 25% | 55% | 30% |
| Tirs/Rd | 2 | 1/2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Dommages | 1D10 | 2D6+3 | 1D10+2 | 2D6+3 | 4D6 | 2D6 |

### DOBERMANS 4-9

| | *D-4* | *D-5* | *D-6* | *D-7* | *D-8* | *D-9* |
|---|---|---|---|---|---|---|
| FOR | 14 | 13 | 12 | 11 | 13 | 10 |
| CON | 14 | 8 | 16 | 12 | 9 | 7 |
| TAI | 11 | 8 | 12 | 9 | 9 | 9 |
| POU | 7 | 6 | 5 | 6 | 7 | 9 |
| DEX | 14 | 16 | 12 | 14 | 14 | 13 |
| PVie | 13 | 8 | 14 | 11 | 9 | 8 |
| Dépl | 12 | 12 | 12 | 12 | 12 | 12 |
| *Arme* | *Morsure* | *Morsure* | *Morsure* | *Morsure* | *Morsure* | *Morsure* |
| % Att. | 35% | 65% | 40% | 45% | 30% | 50% |
| Dommages | 1D8+1D4 | 1D8 | 1D8 | 1D8 | 1D8 | 1D8 |

### SURVIVALISTES 7-12

| | *N°7* | *N°8* | *N°9* | *N°10* | *N°11* | *N°12* |
|---|---|---|---|---|---|---|
| FOR | 12 | 11 | 13 | 10 | 14 | 9 |
| CON | 13 | 14 | 12 | 15 | 11 | 16 |
| TAI | 14 | 12 | 17 | 10 | 18 | 11 |
| INT | 12 | 13 | 11 | 12 | 10 | 10 |
| POU | 11 | 12 | 8 | 11 | 6 | 12 |
| DEX | 12 | 11 | 11 | 14 | 10 | 15 |
| APP | 11 | 12 | 13 | 14 | 9 | 4 |
| EDU | 12 | 12 | 11 | 14 | 12 | 12 |
| SAN | 55 | 60 | 40 | 55 | 30 | 60 |
| PVie | 14 | 13 | 15 | 13 | 15 | 14 |
| | *F. Chasse Fusil* | | *Fusil* | *Fusil* | *Fusil* | *Pistolet* |
| % Att. | 35% | 40% | 35% | 45% | 30% | 20% |
| Tirs/Rd | 1 | 1/2 | 1 | 1/2 | 1 | 1 |
| Dommages | 4D6 | 2D6+3 | 2D6+3 | 2D6+3 | 1D10+2 | 2D6+3 |

### SURVIVALISTES avec DOBERMANS

| | *N°13* | *N°14* | *N°15* | *D-1* | *D-2* | *D-3* |
|---|---|---|---|---|---|---|
| FOR | 12 | 11 | 13 | 12 | 12 | 11 |
| CON | 13 | 14 | 12 | 12 | 10 | 10 |
| TAI | 11 | 9 | 14 | 8 | 13 | 8 |
| INT | 12 | 11 | 10 | | | |
| POU | 9 | 10 | 8 | 7 | 8 | 6 |
| DEX | 10 | 12 | 9 | 12 | 13 | 12 |
| APP | 9 | 10 | 11 | | | |
| EDU | 13 | 11 | 15 | | | |
| SAN | 45 | 50 | 40 | | | |
| PVie | 12 | 12 | 13 | 10 | 12 | 9 |

Dépl. des Dobermans 12

| | *Pistolet* | *Pistolet* | *Pistolet* | *Morsure* | *Morsure* | *Morsure* |
|---|---|---|---|---|---|---|
| % Att. | 45% | 55% | 70% | 45% | 50% | 65% |
| Tirs/Rd | 2 | 1 | | | | |
| Dommages | 4D6 | 2D6+3 | 2D6+3 | 2D6+3 | 1D10+2 | 2D6+3 |

## L'Attaque des Survivalistes

Un arrêt judiciaire interdit à Freddy de pénétrer sur les terres de l'Institut, mais Fort Freddy est tellement proche qu'il y a de fortes probabilités pour que lui ou l'un de ses amis rencontrent une des apparitions suscitées par la chorazine. Pour chaque journée d'investigation, il y a 5% de chances cumulatives pour qu'une telle rencontre se produise, ce qui déclenchera chez Freddy une véritable paranoïa. Il en concluera immédiatement que le vieux mal s'est réveillé dans la Villa, et n'aura aucun mal à convaincre ses petits camarades qu'il n'y a plus qu'à mener l'assaut contre l'Institut Windthrope "pour être sûr que ces cinglés ne fassent pas encore de ravages".

En un rapide mouvement de troupe, Freddy et ses comparses investissent l'Institut, capturent tout le monde et entreprennent de fouiller le domaine méticuleusement. C'est un raid nocturne : un ou plusieurs survivalistes vont à coup sûr se retrouvez le nez au ras des crocs de quelque créature du Mythe volant au secours du Lecteur de Rêves. Prenez soin d'organiser la rencontre de telle sorte que tout ce beau monde puisse se poursuivre en hurlant à portée de vue des investigateurs.

Freddy n'est pas imperméable à toute raison, même à ce stade; si l'on réussit un jet en Eloquence ainsi qu'en Baratin, on peut encore le convaincre que le personnel de l'Institut et les visiteurs ne sont en rien responsables de ces horreurs de la nuit. Si les investigateurs expliquent à Freddy tout ce qu'ils savent de la situation, vous pourrez ajouter un bonus de 10 points de pourcentage à leurs compétences en Discussion et en Eloquence lors de ce jet.

Dans l'hypothèse où les investigateurs parviennent à convaincre Freddy, il en conclue que le Lecteur de Rêves est la cause de tout, et il s'apprête à le détruire. Les survivalistes ont amené 5 kg de plastic : Freddy ordonne de disposer l'ensemble de ces explosifs autour du labo du Lecteur de Rêves et dans le souterrain. Dès l'instant où Freddy et les survivalistes sortent leur plastic, toutes les défenses reliées à l'Unité Centrale sont activées. Il s'ensuit une mini-bataille, dans laquelle les investigateurs interviennent en tant qu'unité indépendante.

Il vaudrait mieux que le gardien évite toute directivité dans ce petit drame, confiant la résolution du scénario aux talents des investigateurs...

Les survivalistes ne sont nullement infaillibles ; les investigateurs devraient avoir plus d'une occasion de leur échapper ou d'endiguer leur mini-invasion. Toute personne qui se trouverait dehors, le soir du raid (y compris les personnages-non-joueurs) pourra tenter un jet en T.O.C. pour remarquer les survivalistes armés qui investissent le domaine.

Devant cette attaque, Gilbert Manes tente désespérément d'échapper à ceux qui veulent le capturer et se rue pour défendre le Lecteur. Il évitera à priori de recourir à ses sorts, sauf s'il est seul, mais il ne se préoccupera en rien de la façon dont il s'échappe ou de ceux qu'il blesse ce faisant : les investigateurs pourront alors entrevoir sa vraie personnalité.

## Cthulhu Apparaît

Au début du scénario, Gilbert Manes avait déjà gratifié la chorazine de sacrifices humains depuis un certain temps. Cette dernière a 1050 points de POU : elle est prête à engendrer un avatar de Cthulhu... Elle le tentera lors de la seconde ou de la troisième nuit du séjour des investigateurs.



*La destruction du Carillon*

Une vague image de Cthulhu se forme dans les eaux du lac Holly. Elle est d'abord distordue ; des éclairs et des effets de neige la traversent, comme un écran de télévision lorsque la réception est mauvaise. L'expérience est renouvelée chaque nuit, et l'image gagne constamment en définition, jusqu'à ce que le POU atteigne 1130 points. A ce moment, l'image est entièrement réalisée, prête à basculer dans le réel. Tous ceux qui regardent vers le lac sont témoins de l'expérience, et ils perdent 1D4/1D10 points de SAN.

Manes poursuit ses sacrifices toutes les nuits (ajoutant à chaque fois 3D6 points de POU volés à une infortunée victime), jusqu'à ce que le niveau de POU requis soit atteint. Lorsque la quantité de POU atteint 1080 points, l'Unité Centrale isole l'ensemble de l'Institut, prenant le contrôle complet du central électrique et du système de sécurité, et empêchant toute fuite. Gilbert Manes est le seul à pouvoir se déplacer librement.

Lorsque 1100 points de POU sont acquis, ou dans le cas où les investigateurs découvrent l'horrible machination de Cthulhu, Manes entreprend d'éliminer le personnel de l'Institut ainsi que le groupe des investigateurs. Il les assassine un par un, jusqu'à ce que le complot soit contrecarré, ou bien que les 1130 points de POU soient engrangés. De plus, à partir de cet instant, toute personne que l'on relie au Lecteur de Rêves se voit arracher tous ses points de Magie, ce qui amène une perte de connaissance et un coma temporaire.

La nuit où les 1130 points sont atteints, un spectre du Grand Cthulhu se forme sur le lac Holly. Dans un sifflement hideux, le POU dérobé est libéré ; nuage blanc de plasma brûlant, il détruit tout sur son passage : la tour du carillon, ses installations souterraines, et l'Unité Centrale elle-même... Celui qui serait assez stupide pour s'approcher de cette masse d'énergie incandescente serait saisi par une sorte de pseudopode, englouti, et réduit à quelques tronçons calcinés. Les témoins de cette horrible scène perdraient 1/1D8 points de SAN.

Le nuage de plasma dérive jusqu'au-dessus du lac Holly ; puis il descend, le transformant en un chaudron bouillonnant. Dans le clair de lune, les volutes de vapeur tourbillonnent jusque très haut dans le ciel. De l'effervescence de ce chaos grouillant, émerge l'image spectrale du Grand Cthulhu ; elle est encore légèrement transparente, et nimbée d'éclats de lumière verte qui la cernent d'un sinistre orage lumineux. Devant les investigateurs pétrifiés d'horreur, le limon visqueux remonte du fond du lac et rampe à l'intérieur de l'image, devenant la chair palpitante du Grand Ancien. La vision de cette forme spectrale de Cthulhu coûte automatiquement 1D10 points de SAN.

Vous vous souvenez des victimes assassinées par Gilbert Manes ? Leur destin n'est pas de reposer en paix... L'ultime incarnation de Cthulhu est imminente à présent : les corps de ces âmes damnées se lèvent par centaines et sortent de leur tombe pour un dernier voyage. Tous ces cadavres hideux aux chairs défaites convergent vers le lac Holly ; là, ils se dissolvent progressivement, devenant des ectoplasmes amorphes qui s'infiltrent dans le lac. Se fondant en une masse mouvante, ils vont former les composantes physiques de ce bizarre organe qui tient lieu de cerveau chez Cthulhu. Les témoins de cet exode macabre perdent 1D3/1D8 points de SAN. En dépit de ce que leur terrifiant aspect ferait craindre, les zombies n'attaquent pas. Si quelqu'un tente de s'opposer à leur progression, ils se contentent de repousser l'agresseur hors de leur chemin.

L'ensemble de ce processus de recréation prend environ douze heures. Lorsque le dernier zombie se fond en lui et que la métamorphose est consommée, l'avatar de Cthulhu devient réel, et tous les spectateurs perdent 1D10/1D100 points de SAN.

## L'Affrontement Suprême

Même à ce stade ultime, si les investigateurs parviennent à interrompre le processus, ils peuvent conjurer l'apparition. Dans le cas contraire, l'avatar de Cthulhu pourra sans entraves ravager le pays... Il existe plusieurs expédients pour empêcher la constitution de cette monstruosité.

***L'ELECTRICITE :*** l'hologramme de plasma qui dessine le corps de Cthulhu peut être ionisé, ce qui anéantit le processus de formation en éparpillant les points de POU accumulés. La meilleure façon de réaliser cela, c'est d'utiliser de l'électricité de fort voltage. Une grande structure de métal conducteur, ou même un câble de haute tension, peuvent être mis en contact avec l'image de Cthulhu et électrifiés ; elle sera alors détruite. (Non loin de Clauson, il y a une sous-station électrique, et les câbles à haute-tension n'y manquent pas. Des embarcations avec leurs rames sont amarrées à la rive du lac).

Il faudra probablement que les investigateurs branchent leur installation sur les lignes électriques municipales : les groupes électrogènes de la Villa du Dinosaure ont été détruits lorsque le nuage s'est formé. Au cours de cette opération, les créatures du Mythe déjà formées dans le synthétiseur de rêves vont sans doute tenter de leur faire obstacle. Gilbert Manes essayera lui aussi de les arrêter, par tous les moyens possibles. Mais lorsque l'avatar de Cthulhu a achevé de se former, plus aucune décharge électrique ne peut le blesser.

***LES EXPLOSIFS :*** une forte explosion rompra l'hologramme de plasma, détruira les zombies, et mettra un terme au processus. Il faut que la déflagration soit énorme : cinq kilogrammes de plastic au moins, avec deux boîtes de dynamite.

***ARRETER LES ZOMBIES :*** si les zombies n'atteignent les rives du lac qu'en nombre insuffisant, l'organe cervical de l'avatar est incomplet. Auquel cas, lorsque le processus de création prend fin, le monstre inachevé s'écroule dans l'eau du lac, s'agite faiblement et sans but pendant quelque temps, gémit hideusement, et finit par ne plus bouger, et se dissoudre au bout de quelques heures. Sur la centaine de zombies en marche, il faut en immobiliser au moins une trentaine afin qu'ils n'atteignent pas le lac et que l'avatar soit neutralisé.

Dans la mesure où les zombies ne sont pas combatifs, il sera plus aisé de les arrêter qu'on ne pourrait le croire. Pour arrêter un zombie, il faut le détruire ou le mutiler ; un simple coup de feu tiré sur un mort vivant ne suffit pas. Par contre, lui couper les bras et les jambes ou le réduire en cendres avec un cocktail Molotov s'avèrera efficace. Il y a aussi la solution de foncer sur les zombies avec une voiture ou un camion et de les écraser.

Si l'avatar de Cthulhu ne parvient pas à se concrétiser, les zombies redeviennent inanimés, n'étant plus que des cadavres ordinaires.

## Cthulhu est Là !

L'avatar est achevé, mais en fait, ce n'est pas pour autant la fin du monde. Bien que libre, ce Cthulhu-là est seul. Les autres habitants de R'Lyeh restent captifs de leurs prisons, et attendent indéfiniment que la conjonction des astres soit propice à leur avènement.

Cela dit, les effets de la libération de Cthulhu sont désastreux. Durant la première nuit qui suit son arrivée, toutes les personnes se trouvant à moins de quinze kilomètres doivent tester leur SAN. Pour celles dont le jet est réussi, le barrage mental ravageur de Cthulhu reste sans effet. Mais les autres sont atteintes, et réagissent de diverses manières, suivant le choix du gardien :

*1) la victime est affectée d'une terrible migraine qui dure 1D20 heures ;*

*2) la victime, dans un accès d'humeur, provoque une bagarre, ou casse délibérément quelque chose ;*

*3) la victime perd 1D6 points de SAN dans un horrible cauchemar ;*

*4) temporairement atteinte de folie, la victime développe une phobie.*



*L'avatar commence à se créer*

Les investigateurs doivent à présent compter avec la menace de ce nouveau et terrible danger. S'ils se risquent à Clauson, ils y trouvent un chaos complet. Des émeutes éclatent. L'incendie et le pillage consument la ville. Les meurtres et les suicides suivent une augmentation vertigineuse.

Pendant ce temps, dans l'Institut, l'avatar de Cthulhu s'installe, transformant la place pour en faire sa base. Il commence à invoquer tout un assortiment de monstres, les laissant ravager les lieux à leur guise et corrompre tout ce qu'ils touchent.

Il y a plus grave. Chaque nuit, l'influence du Grand Ancien augmente, à raison d'un kilomètre par nuit. Un jour, ce cauchemar vivant de folie et de mort consumera le monde entier. Mais avant cela, les investigateurs passent sans doute par quelques moments d'agitation intense pour tenter de détruire l'avatar actuel de Cthulhu. Dans la mesure où cette version de lui n'est issue que d'un spectre, et que ce n'est pas sa personne réelle, si les points de vie de l'avatar sont réduit à 0, il se dissipe, et Cthulhu se résume à nouveau à cette entité qui dort dans sa tombe, au plus profond de R'Lyeh.

Si cet avatar de Cthulhu se sent talonné de trop près par les investigateurs, il se peut qu'il s'en aille ailleurs... Les investigateurs seront alors obligés de le retrouver. Peut-être utiliseront-ils les comptes-rendus des journaux sur de nouvelles folies collectives et violences de masse...

## La Victoire

Si les investigateurs empêchent la chorazine de créer l'image de Cthulhu, ils recevront chacun 1D20 points de SAN. Cela peut sembler beaucoup, mais après tout, ils viennent de vaincre Cthulhu, même si ce n'était pas exactement lui. Si de plus ils démasquent et capturent Gilbert Manes, ils reçoivent 1D6 points de SAN supplémentaires. Enfin, pour chaque membre du personnel du Lecteur de Rêves (à l'exclusion de leurs personnes, mais en comprenant Dandridge et Johnny Booger) qui est encore en vie à la fin du scénario, ils sont gratifiés d'un point de SAN.

S'ils démasquent Dandridge, ils reçoivent la gratitude éternelle de Fielding. Au vue des résultats du Lecteur de Rêves, Fielding risque de ne plus travailler sur du matériel de mise en image des rêves. Mais il va certainement continuer à faire de la recherche scientifique. Il pourra ultérieurement servir de source d'informations dans ce domaine lorsque les investigateurs auront besoin de consulter quelqu'un de fiable. ■

### Un Petit Tour à Clauson

Le centre de Clauson se situe autour de l'intersection de Main Street et de Clauson Road ; c'est également là que clignotent les seuls feux de signalisation de la ville. L'unique banque, la Clauson Valley Nationale, se trouve à l'angle nord-ouest de cette intersection. Elle voisine avec le bureau du shériff et la prison (quatre cellules). Les bureaux de la Gazette sont construits un peu plus à l'ouest, sur Main Street.

A deux cents mètres au nord environ, sur Clauson Road, se situent l'école primaire et le lycée. Encore deux cents mètres, et c'est la voie ferrée, en pleine campagne. Les arbres et les maisons s'arrêtent un peu avant le dépôt.

#### Informations Complémentaires

Les personnes et le lieux qui vont suivre sont porteurs de bribes d'information utiles et trompeuses, qui ressortiront au hasard des conversations.

***Dory Lincoln :*** elle se rappelle lorsqu'elle était petite fille, que ses parents avaient peur de l'ancienne maison des Gilman, et qu'ils lui avaient formellement interdit de s'en approcher.

***Nathaniel Lincoln :*** Le mari de Dory. Il se souvient d'un jour où quelque chose est passé, flottant dans les eaux du Clauson, causant une grande agitation dans la ville. Mais il n'a jamais su exactement ce que c'était. Les autres enfants et lui se dirent entre eux que c'était une tête humaine qui parlait encore ; mais ce n'était que le fruit de leur imagination, la pire chose qu'ils aient pu se représenter...

***La Barbeteria de Clauson :*** Joe Bidwell est le barbier local. Il a rebaptisé sa boutique dans l'espoir d'y attirer quelques Mexicains, mais cette tactique n'a pas eu beaucoup d'effets. Joe prétend que Franklin Morton, qui était propriétaire de la Gazette dans les années 1930, était un toqué d'histoires de sorcières, de fantômes, et autres balivernes. Il avait fait beaucoup plus de bruit autour de la mort de la famille Gilman que l'affaire n'en méritait... Il affirme que seule l'influence de Morton sur le shériff a pu empêcher que l'Anglais ne soit inculpé de meurtre.

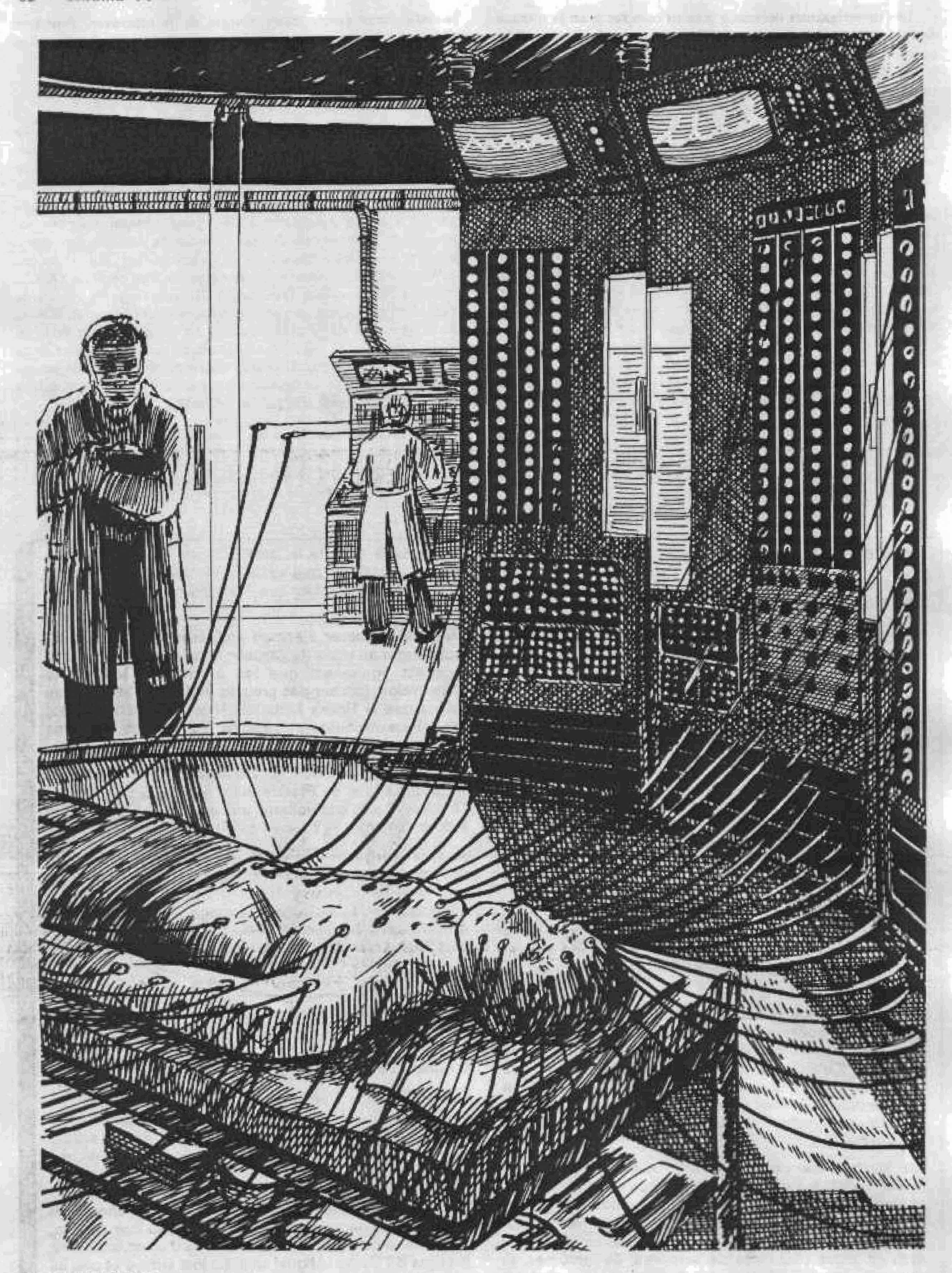
***Melissa Stemmer :*** ancien professeur d'anglais et de journalisme au lycée de Clauson, à présent retraitée. Son avis est également que les articles de Morton ne s'appuyaient pas sur des preuves irréfutables. Elle pense même que le Rocky Mountain News (de Denver) s'est moqué de l'enquête qui a suivi. Les vieilles parutions confirment cette opinion.

***Paul Baumscroter :*** employé à la quincaillerie de Clauson, et ami de Freddy Butts. Lui aussi se méfie de l'Institut : il a vu des voitures traîner en ville à des heures indues de la nuit, et il pense qu'elles venaient de là.

***Imelda Jurgen :*** propriétaire de l'habitation de Rita Maeter. Elle soutient que l'Institut a fait pression sur Rita pour qu'elle vienne y travailler. En présence d'une investigatrice, Mrs. Jurgen s'arrange pour lui glisser en confidence sa pensée profonde : Dandridge veut "obliger Rita à faire un peu plus que son travail, si vous voyez ce que je veux dire."

***Joe Ben Perry :*** chef de chantier au dépôt de l'agence locale de transport de gravier. Encore ami de Freddy Butts. D'après lui, beaucoup d'anciens habitants de Clauson ont quitté les lieux après la mort des Gilman, craignant des représailles.

***Miguel Serriza Zaporte :*** manœuvre dans un ranch local. Il est entré illégalement dans le pays, mais tout le monde l'aime bien et le protège. D'ordinaire, Miguel envoie tout ce qu'il gagne à sa famille, mais il y a quelques semaines, son patron lui a octroyé une prime de $20, et lui a ordonné d'aller s'offrir un bon dîner en ville. Sur le chemin du retour, en passant près du dépôt du chemin de fer, il a vu un vieux clochard qui marchait au clair de lune. Ses bras étaient étendue comme ceux d'un zombie dans les films d'Il Santo ! Miguel en a été tout effrayé et cela lui a donné envie de rentrer au Mexique.



*Le lecteur de rêves*

# La Terreur Tombée du Ciel

Où les investigateurs auront à faire front dans une situation de crise où les considérations astronomiques vont côtoyer les préoccupations bassement matérielles, et où ils rencontreront une voyageuse dont les visites sont inoubliables.

AU COURS DE CETTE AVENTURE, nos héros seront confrontés à une terreur qui leur est totalement étrangère : une chose animée, identique à celle que Lovecraft a immortalisée dans sa nouvelle : "La Couleur Tombée du Ciel".

A bord de la navette spatiale *Atlantis*, il y a eu un passager à destination de la Terre, non prévu au programme : la Couleur. Elle dévore à présent les habitants du Kansas, accroissant sa force tout en s'efforçant de protéger sa progéniture. Pris au piège de la quarantaine mise en place par les autorités fédérales, les investigateurs devront élucider la cause du mal mystérieux qui a tué les astronautes et qui fait à présent des ravages au sein de la population locale. Quand ils auront identifié la Couleur, il leur restera à découvrir un moyen pour éliminer cette entité quasi-indestructible. Le tout, à l'insu des autorités désemparées, à moins que les investigateurs n'aient convaincu le gouvernement de leur compétence en la matière - ce ne sera pas chose aisée.

C'est un scénario en forme de défi. La Couleur n'est pas une créature faisant partie intégrante du Mythe : ni la compétence en Mythe de Cthulhu, ni la consultation des ouvrages du Mythe n'éclaireront les investigateurs sur sa nature ou sur les manières possibles de la vaincre. Du fait de son immatérialité, il semble difficile de capturer la Couleur, ou même de l'atteindre. Pour en venir à bout, les investigateurs devront s'astreindre à une observation et une organisation particulièrement soigneuses. A l'intérieur de la zone en quarantaine, il y a des indices sur les points vulnérables de la Couleur, ainsi que divers personnages non joueurs pour prêter main forte. Mais il faudra des investigations exceptionnellement brillantes pour que cette aventure se termine sur un coup d'arrêt porté à cette invasion de la Terre par une mortelle Couleur Tombée du Ciel...

• Toutes les caractéristiques nécessaires à ce scénario sont reportées à la fin de celui-ci, y compris celles de la Couleur Tombée du Ciel. La description générale et les caractéristiques de l'espèce des Couleurs se trouvent peu après le début de l'aventure.

## Données à l'Intention des Investigateurs

Ce sont les informations dont disposent les investigateurs avant que le scénario ne commence - bulletins d'informations, journaux télévisés, et interviews. S'il le désire, le gardien peut fort bien les diffuser auprès des investigateurs sur la lancée d'un scénario différent qui aurait précédé celui-ci. Si les joueurs s'imaginent alors que ces informations concernent l'aventure antérieure et les négligent en les prenant pour de fausses pistes... tant mieux !

La NASA continue à fournir des communiqués de presse sur les progrès de la mission, rapportant que tout va bien à bord de la navette, et que la mission se déroule comme prévu. Les rumeurs de désastre sont catégoriquement démenties, et la lueur mystérieuse est attribuée à diverses causes rationnelles : défaut de caméra, ou reflet du soleil sur le viseur de Mc Afee ou le satellite proche. Les rapports, en provenance des stations qui suivent sa trajectoire autour du globe, confirment que la navette est toujours en orbite, conformément à son programme.

A la fin de la première semaine du vol de *l'Atlantis*, les médias réclament à grands cris davantage de nouvelles de la navette, tandis que la NASA persiste à déclarer que tout va bien et que la mission se déroule normalement.

## La Vraie Histoire

Les communiqués de presse optimistes de la NASA ont fait gagner du temps, mais n'ont apporté aucune solution à un grave problème. Une infection ou un genre de contamination s'est emparé des astronautes. Peu de temps après que la nuée lumineuse se soit ruée à l'intérieur de la navette, le taux de radiations s'est dangereusement élevé. La nuée a disparu en un éclair à l'intérieur du vaisseau, et les astronautes ont été incapables de la localiser. Le taux de radiations a fini par baisser jusqu'à un niveau moins dangereux.

Après le désastre de *Challenger*, la NASA est devenue hypersensible à toute apparence de danger pour les astronautes. Le Contrôle de Mission a interrompu les communications à usage public dès le premier soupçon : il se produisait quelque chose d'anormal...

Peu après, les caméras vidéo de la navette furent affectées de pannes périodiques : elles n'envoyaient parfois que des lueurs floues en direction du sol, au lieu des images habituelles, parfaitement définies. Ce fut après les premiers problèmes techniques de cet ordre que les astronautes tombèrent malades. Ils se sentaient épuisés, et leur peau commençait à se détériorer. Tandis que les médecins de la NASA tentaient d'établir un diagnostic, les membres de l'équipage déclinaient de manière alarmante. Les instruments enregistraient parfois des sauts dans les taux de radiations à bord de la navette, mais rien qui puisse provoquer de pareils symptômes...

Les progrès de la maladie faisaient penser davantage à une contagion qu'à un empoisonnement, mais ils ne suivaient aucun schéma continu. A contre-cœur, les dirigeants de la NASA durent conclure que la navette avait été victime d'une contamination interplanétaire...

suite du récit en page 87

*Aide de Jeu N°1*

## FLASH D'INFORMATIONS DE LA CBS

"La navette spatiale *Atlantis* a décollé ce matin à 8 h 45 du Centre Spatial Kennedy de Cap Canaveral, conformé-ment à son programme de lancement. Plusieurs heures de vol se sont écoulées, et tout semble aller bien pour cette mission de navette, la plus ambitieuse depuis le vol désastreux de Challenger en 1986. Le Contrôle de Mission, au Centre Spatial de Houston, indique que le vol est impeccable jusqu'à présent. Le service d'Informations de CBS suivra le vol de *l'Atlantis* pendant les deux semaines historiques qu'il va passer dans l'espace."

*Aide de Jeu N°2*

## INFORMATIONS DU SOIR DE LA CBS

**CHARLES KURALT** : Il y a eu quelques inquiétudes ce matin très tôt au Contrôle de Mission, lorsque le commandant de vol à bord de *l'Atlantis*, Gordon Mc Afee, a rapporté que la navette venait de passer à travers une "nuée lumineuse".

En dehors d'un léger saut dans les taux de radiations externes, la navette n'a connu aucune difficulté. Les scientifiques de la NASA se sont refusés à spéculer sur la nature du nuage.

Nous en sommes au troisième jour de ce voyage de *l'Atlantis* prévu pour deux semaines.

Nous avons dans nos studios un scientifique qui fait autorité en matière d'espace, le Dr. Karl Leathergan. Que pensez-vous que la navette ait rencontré, Dr. Leathergan?

**DR. LEATHERGAN** : Charles, nous ne faisons que commencer à comprendre les mystères de l'univers. Ce nuage que le vaisseau a traversé ressemble au phénomène dit "de lucioles" qui fut rencontré par John Glenn au cours du premier vol en orbite des Etats-Unis, lors des premières missions Mercury. Vous vous en souvenez ; il s'est avéré que ce n'était probablement rien de plus que des rejets cristallisés provenant du vaisseau même.

Mais l'incident qui nous préoccupe aujourd'hui est différent. Je pense qu'il est dû au champ magnétique terrestre, probablement en conjonction avec les ceintures de radiations de Van Allen. Un nuage de gaz ou d'ions a été attiré et retenu par les puissants champs magnétiques de notre planète ; probablement arraché aux ceintures de Van Allen, il a été maintenu sous cette forme de nuée lumineuse, et c'est cette nébuleuse que *l'Atlantis* a traversée.
La brusque montée des radiations signalée par mon ami, le Colonel Gordon Mc Afee, vient corroborer cette théorie.

*Aide de Jeu N°5*

## HELLO AMERICA

"Des communiqués persistent à circuler dans le monde arabe, selon lesquels la panne de communications de *l'Atlantis* serait fabriquée de toutes pièces par les Etats-Unis, dans le but de tester un dispositif d'attaque nucléaire au-dessus du golfe Persique.

Un porte-parole du Ministère des Affaires Etrangères a indiqué ce matin que ces rumeurs n'avaient aucun fondement, en les qualifiant de suffisamment ridicules pour rendre tout commentaire officiel superflu.

Des émeutes provoquées par cette affaire de *l'Atlantis* ont éclaté au Caire et à Karachi, et une grande manifestation de protestation est programmé cet après-midi à Téhéran."

*Aide de Jeu N°3*

## LA COUVERTURE TELEVISEE DE LA MISSION

La vue provient d'une caméra située dans la soute de la navette. L'astronaute Mc Afee s'active dans la baie ouvrant sur l'extérieur : il répare un satellite en panne.

Il lâche un outil qui flotte à la dérive, et la caméra pivote pour suivre l'objet. Ce faisant, la caméra saisit une brève lueur émanant du côté de la navette, quittant le champ de la caméra. Le commentateur de la télévision se demande tout haut ce qui a pu provoquer ce reflet. Grâce à la transmission radiophonique en direct, on entend un des astronautes restés dans l'habitacle de la navette prier "Mac" (le Colonel Mc Afee) de se dépêcher de revenir à l'intérieur : "Les appareils indiquent un taux de radiations supérieur à la normale".

La caméra montre ensuite Mc Afee qui se dirige vers le sas d'entrée tandis que la communication radio avec le navette s'interrompt, suivie presque immédiatement d'un arrêt de l'image. Retour au Contrôle de la Mission. Pause. "Nous avons perdu le contact avec *Atlantis*. Notre émission en direct va se poursuivre dans un instant avec une déclaration du Contrôle de la Mission. Ici Bernard Shaw qui vous parle de New York".

*Aide de Jeu N°4*

## INFORMATIONS DU SOIR : LE PRESENTATEUR

"Le Contrôle de Mission d'Houston a rapporté cet après-midi qu'un grave incident technique à bord de *l'Atlantis* empêchait pour l'instant les communications par la voix et par l'image de s'effectuer normalement avec le navette spatiale.

Le porte-parole de la NASA a ajouté que le suivi télémétrique continuait, et que le vol de *l'Atlantis* n'était pas menacé. Une conférence de presse est programmée demain à 10 heures, afin de répondre aux questions sur la situation."

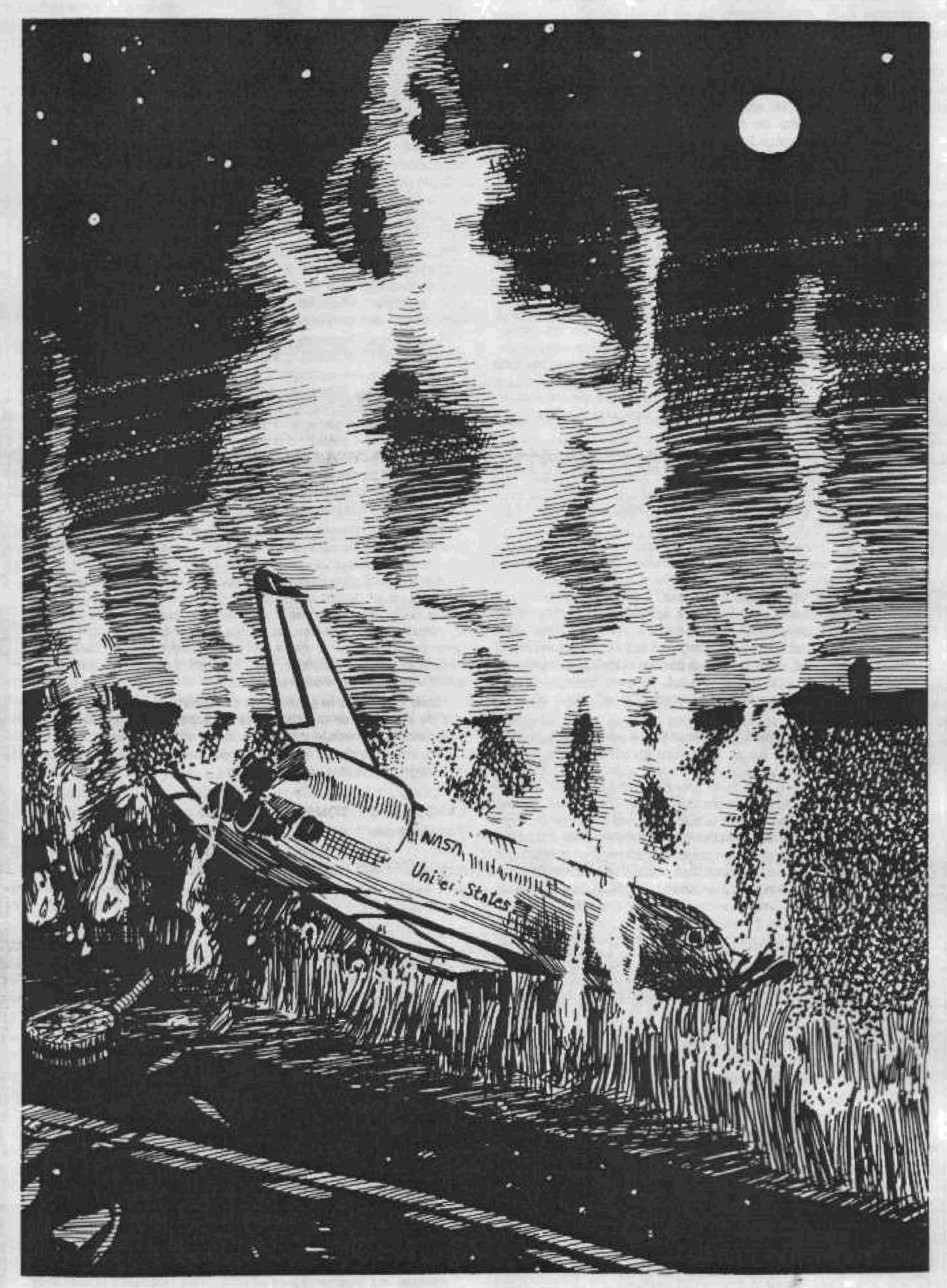
*Aide de jeu N°6*

## CANAL 81 (La chaîne des Branchés)

"Ici Wayne Rucksacker, avec les dernières rumeurs sur *l'Atlantis*. Amis conspirateurs, bonjour !

Et pour commencer, double scoop ! La raie lumineuse apparue dans le champ de la caméra juste avant la coupure de la communication, c'était l'avancée d'un sabotage thermique (dur ! dur !) envoyé par les Japonais pour détruire le vaisseau spatial, pour nous empêcher de terminer quelques tests cruciaux pour faire pousser des transistors complets dans l'espace ! Mais attention, c'est pas fini ! La NASA va mettre en scène un atterrissage de la navette dans le Pacifique, la semaine prochaine. On espère que les Soviets vont croire que *l'Atlantis* a réussi à positionner son DDN ultra-secret au-dessus du Golfe Persique ! C'est fou, non ? Ah, au fait, DDN, ça veut dire Dispositif de Défense Nucléaire. Vaut mieux mettre son chapeau par les temps qui courent.

Et maintenant, voici les derniers instants de *l'Atlantis* ! C'est une bande pirate, chers cinglés, alors tous à vos cassettes : 8-7-6-5-4-3-2-1 c'est parti ! On est au ralenti. Vous voyez cette lueur ? Regardez ça ! La navette en a vraiment été inondée ! Dois-je vraiment vous dire ce qui s'est passé quand on n'a PLUS RIEN VU ?"




*L'atterrissage en catastrophe*

## La Couleur Tombée du Ciel

*(Race Indépendante Supérieure)*

**Description :** La Couleur est un organisme doué de sensibilité, qui se manifeste sous la forme d'une couleur. Ce n'est pas un être gazeux, mais une entité immatérielle. Elle est visible lors de ses déplacements : tache de couleur amorphe et miroitante, elle déroule alors les nuances lumineuses de ses teintes pâles qui ne rappellent en rien le spectre connu. Cette tache se déplace au-dessus du sol de manière vivante. Elle peut également imprégner l'atmosphère, lui communiquant sa luminescence. Lorsqu'elle se nourrit d'une victime, la peau et les cheveux de l'infortuné sont contaminés par cette luminescence.

La taille de la Couleur dépend de la quantité de force vitale qu'elle a pu drainer de ses victimes. Au début de ce scénario, elle est légèrement supérieure à la taille humaine. La Couleur en elle-même est immatérielle, mais on peut la sentir lorsqu'elle passe : cela ressemble au frôlement d'une brume gluante et malsaine. Elle est radioactive : sa présence est enregistrée par les compteurs geiger sous la forme d'une saute brusque du taux de radiations, exceptionnelle et distinctive. On peut la suivre à la trace de cette façon. Le matériel optique moderne à intensification de lumière permet de la localiser comme une tache de luminosité beaucoup plus forte, mais les appareils optiques à infrarouges sont sans utilité.

Avant de se lancer dans une aventure mettant en scène cette entité, les gardiens auront tout intérêt à lire "La Couleur Tombée du Ciel", de H.P. Lovecraft*.

* N.d.T. paru en français aux Editions Denoël, Coll Présence du Futur, Traduction J. Papy.

**Notes :** la Couleur est une entité issue des profondeurs interstellaires, une vagabonde venant d'une partie de l'espace où les lois naturelles sont différentes. Elle a un cycle de vie. Les Couleurs adultes créent des embryons. Ces derniers sont inoffensifs en eux-mêmes ; ce sont des sphères d'une dizaine de centimètres, apparemment creuses. Si l'on en brise une, l'embryon est détruit. Lorsqu'un embryon est déposé dans le sol fertile d'une planète, il commence à germer. Quelques jours passent, et la coquille externe se dissout, laissant émerger la nouvelle créature, que nous appellerons "larve" pour plus de commodité.

La larve est une entité gélatineuse, qui peut croître jusqu'à une taille énorme. Au fur et à mesure qu'elle s'infiltre dans le système écologique, la végétation locale subit une croissance étonnante et malsaine. Les fruits prennent un goût amer. Les insectes et les animaux naissent difformes. Toutes les plantes commencent à luire faiblement la nuit, dans les nuances étranges de la Couleur. La végétation est saisie de mouvements nocturnes convulsifs et se tord comme en proie aux effets d'un grand vent, même par temps calme. Au bout d'un certain temps, les êtres vivants, animaux et humains, rayonnent de cette luminescence extra-spectrale de la Couleur - en particulier ceux dont elle s'est nourrie. Au début, il faut des jets en T.O.C. pour remarquer le phénomène ; mais il finit par devenir évident pour tous les observateurs. Au bout de quelques mois, la larve se métamorphose en une jeune Couleur.

Cette jeune Couleur commence à effectuer de brefs trajets hors de son antre pour se nourrir, et à drainer la force vitale qu'elle peut trouver dans la zone qui a d'abord été infestée par l'influence de la larve. Lorsqu'elle a accumulé suffisamment d'énergie, elle quitte la planète et s'élance dans l'espace, où elle atteindra les stades supérieurs de son cycle.

Pour acquérir la force nécessaire à ce départ, une Couleur doit absorber toute la force vitale contenue dans deux hectares environ de terre riche en vie animale. En l'absence d'animaux de grande taille, comme les vaches et les porcs, ou de sources de puissance de qualité supérieure, comme les humains, la Couleur doit drainer une zone plus vaste, pouvant éventuellement atteindre 4, voire 8 hectares. Cette zone est désormais ruinée. Aucune vie végétale ne parvient à repousser sur le sol qui semble brûlé.

Les capacités de la Couleur sont inhibées ou atténuées par la lumière brillante ; c'est tout naturel : elle n'est elle-même qu'une forme de lumière. Elle passe la majeure partie des heures diurnes dans des cachettes sombres et fraîches, de préférence sous l'eau. Les citernes, les puits, les lacs, les réservoirs et les océans sont autant d'endroits qui lui conviennent.

Lorsqu'elle se nourrit, la Couleur oppose la totalité de son POU contre l'ensemble des points de Magie de sa victime. Pour chaque dizaine de points que la Couleur a en excès par rapport à sa victime, elle draine 1 point de chacun de ses scores en FOR, CON, POU, DEX et APP, et lui inflige 1D6 points de dommages (indépendamment des points de caractéristiques absorbés). Chaque point de POU drainé s'ajoute au POU de la Couleur. Les autres points de caractéristiques absorbés sont métabolisés afin de sustenter la créature. Si son POU est inférieur à celui de sa cible, elle ne peut pas la parasiter.

La victime d'une attaque ressent celle-ci comme une aspiration, accompagnée d'une brûlure. On peut entendre un vrai bruit de succion... La victime dont la Couleur s'est nourrir devient grise et flétrie, présentant de profondes dépressions ainsi que des rides et des crevasses hideuses.

Les jeunes Couleurs, qui ont encore des POU assez bas, éprouvent des difficultés à se nourrir de victimes ayant un POU aussi haut que les humains. Elles s'arrangent pour y parvenir en recourant à des Attaques Mentales. Une Couleur peut ainsi infecter et affaiblir l'esprit de tous les êtres sensibles vivant à proximité de son repaire. Pour chaque jour de résidence au voisinage de la Couleur, chaque personne doit opposer son INT au POU de la Couleur ; en cas d'échec, elle perd 1D6 points de Magie et 1D6 points de SAN. Les points de Magie que la Couleur a ainsi détruits ne peuvent être regagnés de la manière habituelle tant que la victime n'a pas quitté la zone.

Malheureusement, la victime est également "collée" à sa demeure par la Couleur. Cette influence devient progressivement irrésistible au fur et à mesure que la victime décline. Si cette dernière prend consciemment la décision de quitter le lieux, elle doit faire un jet de dés et obtenir un résultat inférieur ou égal à ses points de Magie du moment x 5, faute de quoi, elle reste clouée là, résistant passivement à toutes les tentatives visant à l'en faire partir. Quant à ceux qui deviennent fous à cause de l'influence de la Couleur, ils résistent également aux dites tentatives, mais de manière active.

Une Couleur a le pouvoir de concentrer toutes ses énergies afin de désintégrer un trou dans la plupart des matériaux. Les substances qui résistent le mieux à cet effet sont les plus dures. Il faut une minute et 1D6 points de Magie à la Couleur pour désintégrer un mètre cube de béton.

*suite p. 87*

**LA COULEUR TOMBEE DU CIEL**

| *Caractéristiques* | *Jet* | *Moyenne* |
|---|---|---|
| FOR | 1D6 par 10 pts de POU ou fraction | 3-4 |
| TAI | égale au POU | 10-11 |
| INT | 4D6 | 14 |
| POU | 2D6* | 10-11+ |
| DEX | 2D6+12 | 19 |

Déplacement : 20/20 en volant

**Armes :** Se Nourrir 85%, dommages 1D6 + pertes de caractéristiques **

Attaque Mentale, automatique, 1D6 points de Magie + 1D6 points de SAN

Désintégration, destruction automatique

Etreinte 60%, dommages d'étreinte

**Armure :** aucune, mais aucune attaque matérielle (y compris par des armes magiques) ou par le feu ne peut l'atteindre. Elle est vulnérable aux attaques magiques qui détruisent le POU, au signe des Anciens, ou aux champs magnétiques de forte intensité ; ces derniers peuvent l'emprisonner.

**Sorts :** aucun

**Compétences :** aucune

**SAN :** voir une Couleur fait perdre 0/1D4 points de SAN, voir sa victime 1/1D8 points de SAN.

** POU initial : il est appelé à s'accroître ultérieurement au fur et à mesure que la Couleur se nourrit.*

*** drainage des caractéristiques en FOR, CON, POU, DEX et APP de la victime lors d'une attaque de ce type.*

*suite et fin de la page 86*

Avec le même effort, elle réduira à néant un huitième de mètre cube d'alliage au titane, ou bien plusieurs mètres cubes de bois de pin. La substance de la cible est habituellement creusée suivant la forme d'un tunnel ou d'un trou. Les bords de l'excavation semblent fondus, mais aucune chaleur n'est mise en œuvre lors du processus de désintégration.

Enfin, la Couleur peut se solidifier partiellement, devenant translucide, et gagnant la possibilité d'user de sa FOR (1D6 x nombre de dizaines de points de POU de la Couleur). Elle peut alors s'emparer des humains pour les traîner dans son antre afin de s'en repaître plus tranquillement, ou bien agripper les armes dirigées à son encontre, ou encore manipuler des objets.

*suite du récit de la page 83*

Les spécialistes de la NASA étaient partiellement dans le vrai. La navette avait été touchée par une contamination d'une horreur inimaginable : une créature immatérielle se nourrissant de la substance des astronautes... Une créature de la même espèce avait déjà visité la Terre : cent ans plus tôt, il en était tombé une près d'Arkham, dans le Massachusetts ; elle était arrivée sous la forme d'un œuf incrusté au cœur d'un météorite magnétique qui s'était écrasé au sol. En se nourrissant de l'énergie vitale des plantes, des animaux et des êtres humains qui vivaient là, elle avait grandi en taille et en puissance, jusqu'à ce qu'elle puisse reprendre son élan vers l'espace, en traversant le champ magnétique terrestre et en regagnant les immensités interstellaires.

C'est là le cycle de vie normal pour une Couleur : les embryons plongent vers la surface d'une planète à l'intérieur de météores particuliers ; là, ils grandissent et deviennent des adultes, puis ils retournent vers les immensités de l'espace extérieur... La Couleur que les astronautes ont rencontré était prête à donner naissance à sa progéniture. Mais notre système solaire est dépourvu du type de météore nécessaire pour l'implantation des embryons. La Couleur était en orbite, prise au piège du champ magnétique terrestre, et elle cherchait quelque chose qui puisse faire office de nid pour sa progéniture. Elle était là depuis des éons, toujours vivante, toujours en attente, indifférente aux éternités qui s'étaient écoulées.

La trajectoire de *l'Atlantis* l'a mené à traverser une nébuleuse qui n'était autre que le Couleur. Tandis que la navette fonçait à travers l'espace, la créature s'est fixée sur elle, et a fini par la pénétrer. C'était elle, cette forme lumineuse que la caméra a fugitivement saisie...

A l'intérieur, la Couleur s'est installée. Les Couleurs Embryonnaires sont faibles, et doivent attendre que la volonté de leurs proies décline avant de pouvoir se nourrir. Il n'en va pas de même avec l'adulte ; celle-ci a donc frappé sur le champ et commencé à s'alimenter. Tandis qu'elle se nourrissait au détriment de ses compagnons, la Couleur a gardé Mc Afee en vie ; ses énergies psychiques lui ont sucé l'âme, le rendant progressivement fou de terreur et d'angoisse, dans l'espoir de lui faire oublier au plus vite son entraînement pour qu'il consente à quitter l'orbite. Le retour de la navette saine et sauve sur la terre était de la plus haute importance : là-dessous, sur le monde bleu, il y avait de la nourriture. Et la nourriture était terriblement nécessaire : car à présent, la coque de la navette était presque remplie de globes fragiles qui étaient autant de Couleurs Embryonnaires. Mc Afee n'est pas devenu fou sur la seule influence de la Couleur : c'est l'horreur de voir ses amis s'affaiblir et mourir devant sa propre impuissance et celle des autorités d'en-bas qui a fait basculer sa raison...

Le dilemme de la NASA était sans issue. Si la navette restait en orbite, les astronautes allaient mourir. Mais si elle atterrissait, il y avait un risque très grave : voir s'étendre l'infection qui avait décimé l'équipage, et aboutir au cauchemar d'une épidémie venue de l'espace. Certes, il existait des procédures d'isolation et de décontamination, mais personne ne savait si elles auraient de l'effet sur une maladie extraterrestre qui avait pu survivre aux rigueurs de l'espace extérieur... L'atterrissage représentait donc un vrai danger de contagion. Dans tous les cas, on aboutissait au désastre. Paralysée par son indécision, la NASA se vit, pour finir, retirer toute possibilité de choix...

Mc Afee en était venu à croire que les autorités avaient abandonné *l'Atlantis*, dans l'intention de laisser le vaisseau pestiféré à jamais en orbite. Il a donc déconnecté les circuits en liaison avec le sol, et il s'est préparé à un retour manuel. Bien que ravagé par la folie, il n'a pas oublié ses compétences, pour la plus grande chance de la Couleur. Dans les heures qui précèdent l'aube, *l'Atlantis* s'est posé sur une grande route déserte, à deux pas de la petite ville de Gove, dans le Kansas.

## L'Entrée des Investigateurs

Le gardien a plusieurs possibilités pour injecter les investigateurs dans la future zone en quarantaine.

• La meilleure méthode consiste à les saisir au vol, lors d'un voyage qui leur fait traverser le pays. Ils rentrent peut-être chez eux après une investigation couronnée de succès dans le Colorado... Peut-être sont-ils au contraire en route pour cette destination... A moins qu'ils ne soient en train de prendre des vacances bien méritées. Toujours est-il que lorsque le scénario commence, les investigateurs roulent à vitesse de croisière sur l'Interstate 70 à travers le Kansas, en écoutant probablement la radio.

Un des investigateurs se rappelle qu'une de ses relations habite dans la région ; il s'agit du Dr. Willis Hargrave, un spécialiste en médecine spatiale, à présent retraité. Hargrave a travaillé pour la NASA pendant les programmes Mercury et Gemini. Le gardien est libre d'imaginer la nature exacte de la relation entre l'investigateur et le Dr. Hargrave. L'investigateur pourrait par exemple avoir suivi un cours d'université donné par Hargrave après qu'il se soit retiré de la NASA. Avec toutes les informations diffusées à propos de *l'Atlantis*, l'investigateur se souvient tout naturellement de cette personne. Il se rappelle aussi que la dernière fois qu'il s'est entretenu avec Hargrave, le docteur l'a invité à passer le voir lorsque cela lui chanterait... Peut-être est-ce le bon moment pour honorer cette invitation ? Peut-être que Hargrave saura quelque chose sur le mystère de la Navette...

• Autre possibilité : les investigateurs reçoivent un appel au secours émanant d'un ami, qui peut être Hargrave. Il a découvert par lui-même que la quarantaine n'a rien avoir avec le bacille charbonneux... Il est à présent victime de la Couleur. Il parvient à obtenir un appel en extérieur sur une des lignes de l'équipe technique de la NASA, et à articuler : "...c'est la navette qui l'a amenée... la quarantaine... pas le charbon... ça suce et ça brûle..." et la ligne devient silencieuse. Les investigateurs doivent s'introduire dans la zone en quarantaine pour apprendre ce qui s'est passé. Ils peuvent même rencontrer le Dr. Wordsworth à un barrage routier, en train d'insister avec véhémence pour qu'on le laisse entrer afin qu'il puisse aller voir ce qui est arrivé à son ami Hargrave...

• Si les investigateurs sont suffisamment nombreux à avoir quelque crédit dans le domaine scientifique (pourcentages dans les compétences appropriées supérieurs ou égaux à 50%), la NASA peut faire appel à eux en tant que conseillers, en particulier s'ils ont la réputation d'avoir quelque expérience dans l'insolite. Dans ce cas, le scénario est tracé d'avance : les investigateurs doivent découvrir l'existence de la Couleur ; déterminer qu'elle est la responsable de ce mal mystérieux qui afflige les citadins ; découvrir la Couleur ; enfin, en venir à bout. Ils disposent, d'un bout à l'autre de l'aventure, de ressources fédérales, et ils ont toute latitude de mener des investigations à l'extérieur, en personne ou par ordinateur interposé.

## Bienvenue à Gove

Les investigateurs arrivent au coucher du soleil. Gove est une petite communauté rurale, à l'écart des grands axes routiers. Le pays est vallonné, avec de nombreux champs de blé.

Les investigateurs n'ont aucun mal à trouver la maison de Willis Hargrave, à la limite sud-est de la ville. C'est une demeure modeste, avec vue sur un océan d'épis de blé mûrissants qui s'étend au-delà. L'endroit est calme et bucolique, avec toutefois une exception. Juste en face de la maison de Hargrave, de l'autre côté de la route, il y a un grand entrepôt de ferraille entouré de barrières de grillage surmontées de barbelés. Surmontant fièrement les piles de carcasses d'automobiles, une enseigne voyante sur laquelle le visage souriant d'un homme replet voisine avec l'annonce : "Chez Buddy. La Meilleure Casse à l'Est de Gove." On entend un fort bourdonnement. Les flèches de trois grues dépassent le haut des clôtures, à des extrémités opposées du dépôt.

Lorsque les investigateurs arrivent devant la maison de plain-pied de Hargrave, ce dernier sort sous le porche pour les accueillir. L'homme paraît simple et robuste ; il ressemble d'avantage à un fermier qu'à un ancien scientifique... Il porte des jeans et une chemise de flanelle. Il reconnaît celui qu'il connaît parmi les investigateurs, et il les invite tous à entrer. Il insiste pour qu'ils passent la nuit chez lui, car il fait déjà sombre. Ils pourront ainsi repartir frais et dispos le lendemain matin...

Si quelqu'un émet un commentaire sur l'énorme dépôt de ferraille de l'autre côté de la rue, Hargrave ironise sur son voisin. "Ce fils de p... !" crache-t-il, en parlant du propriétaire du dépôt, "Il y a cinq ans, il a magouillé pour s'installer là et il a construit cette horreur. Il paraît que la limite urbaine fait justement un coude à cet endroit là, et qu'il est à l'extérieur ! Et moi, je me retrouve avec une pile d'épaves devant le nez si j'ai envie de prendre le frais sur le pas de ma porte d'entrée...

"Il y a deux mois, je lui ai collé un procès. Une de ses grues avait déversé un tas de ferraille sur ma bicyclette que j'avais appuyée contre sa clôture pour quelques minutes. Il m'a payé une nouvelle bicyclette, mais il se venge en laissant tourner ces damnées machines toute la nuit, pour que le vacarme m'empêche de dormir... Je me suis plaint, mais il a répondu : "On ne sait jamais ; il vaut mieux qu'elles soient prêtes si j'ai à dépanner un caddy !" Ma seul consolation, c'est qu'il doit dépenser une fortune pour les garder en fonctionnement. Comme le type est près de ses sous, je parierais qu'il ne faudra que quelques semaines pour qu'il se lasse et qu'il les éteigne à nouveau..."

Hargrave s'interrompt sur cette tirade ; puis s'excuse auprès des investigateurs pour les avoir ennuyés avec ses menus soucis. Il répondra à toutes les questions que les investigateurs lui poseront sur la casse et sur son propriétaire, Abihu "Buddy" Streep. Il ne connaît pas bien l'individu, et ne souhaite pas le connaître mieux.

Tandis qu'ils entrent, Hargrave les prévient : il a un autre invité pour la nuit ; aussi, ils devront s'accommoder du divan et de quelques lits de camp, qu'il entreprend de disposer dans le salon. Il a déjà promis la chambre d'amis à son autre visiteur. Mais il ne permettra pas aux investigateurs de passer la nuit au motel local.

Il avertit les investigateurs : son autre invité sort un peu de l'ordinaire. Il s'agit du Dr. Wordsworth, un médecin d'Emporia. C'est un ami intime de Hargrave ; ce dernier le connaît depuis l'enfance, et le tient pour un excellent homme, doué d'une vive intelligence.

Hargrave emmène les investigateurs sous la véranda fermée qui se trouve derrière la maison, et les présente au Dr. Vincent Peter Wordsworth. Ce dernier est un personnage à l'air sévère, avec des cheveux gris fer et des lunettes noires cerclées d'écaille. Lorsque les investigateurs font leur entrée, il est plongé dans la lecture d'une grande Bible qui manifestement a déjà beaucoup servi, et porte à sa bouche d'énormes cuillerées de mélasse qu'il puise directement dans un pot d'un litre. Lorsque les présentations sont faites, Wordsworth se lève et leur prodigue de calmes et fermes poignées de mains appuyées d'un sourire chaleureux. Il leur demande de l'appeler Pete, en ajoutant, avec un geste en direction de Hargrave : "Dans la vie, le meilleur remède, c'est un ami sur qui l'on peut compter..."

Après les présentations, tout le monde prend place pour une petite conversation. Le Dr. Wordsworth est spécialiste en médecine interne, et il préconise un régime comprenant du germe de blé, de la mélasse, et des doses de 5000 mg de vitamine C. Il démontre brillamment combien le sucre semble affaiblir le corps : une main qui tient un morceau de sucre semble plus faible physiquement que la même main sans le morceau de sucre... Si les investigateurs se prêtent à cette histoire de bras de fer, vous aurez recours à un jet de résistance POU contre POU, en opposant le Dr. Wordsworth à chacun des investigateurs, un par un.

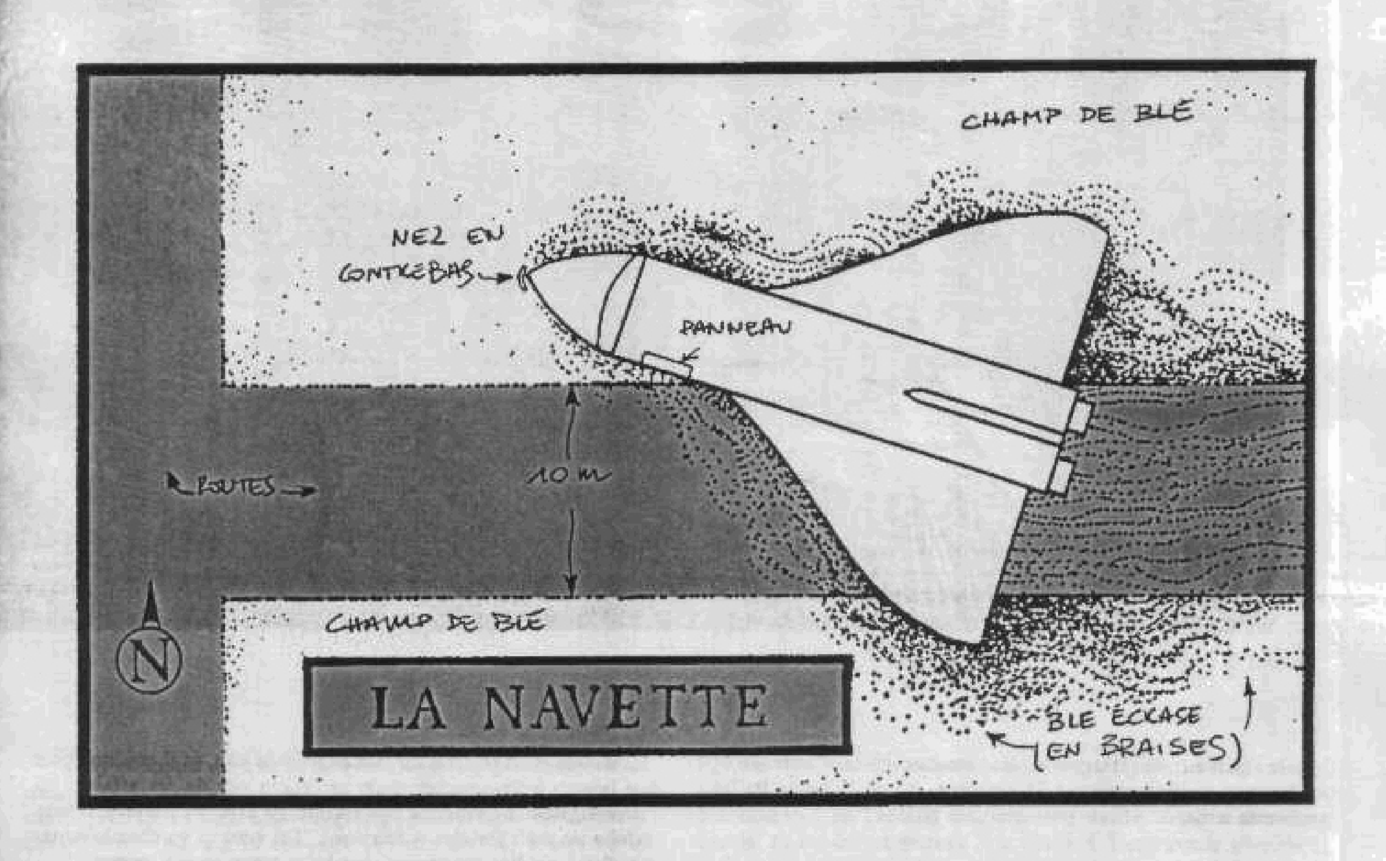
Si l'on demande à Hargrave son opinion sur le mystère de la navette, il déplore le fait que les choses soient aussi différentes du temps où il était dans la NASA. Les cargaisons militaires occupent une grande place à présent... Il pense qu'il peut y avoir du vrai dans les rumeurs selon lesquelles le silence de la navette a quelque chose à voir avec les systèmes de satellites militaires. "Vous vous souvenez de la dernière fois où les Iraniens ont divulgué une histoire comme celle-ci ?" demande-t-il, en faisant référence à la levée de boucliers en Iran autour des années 80.

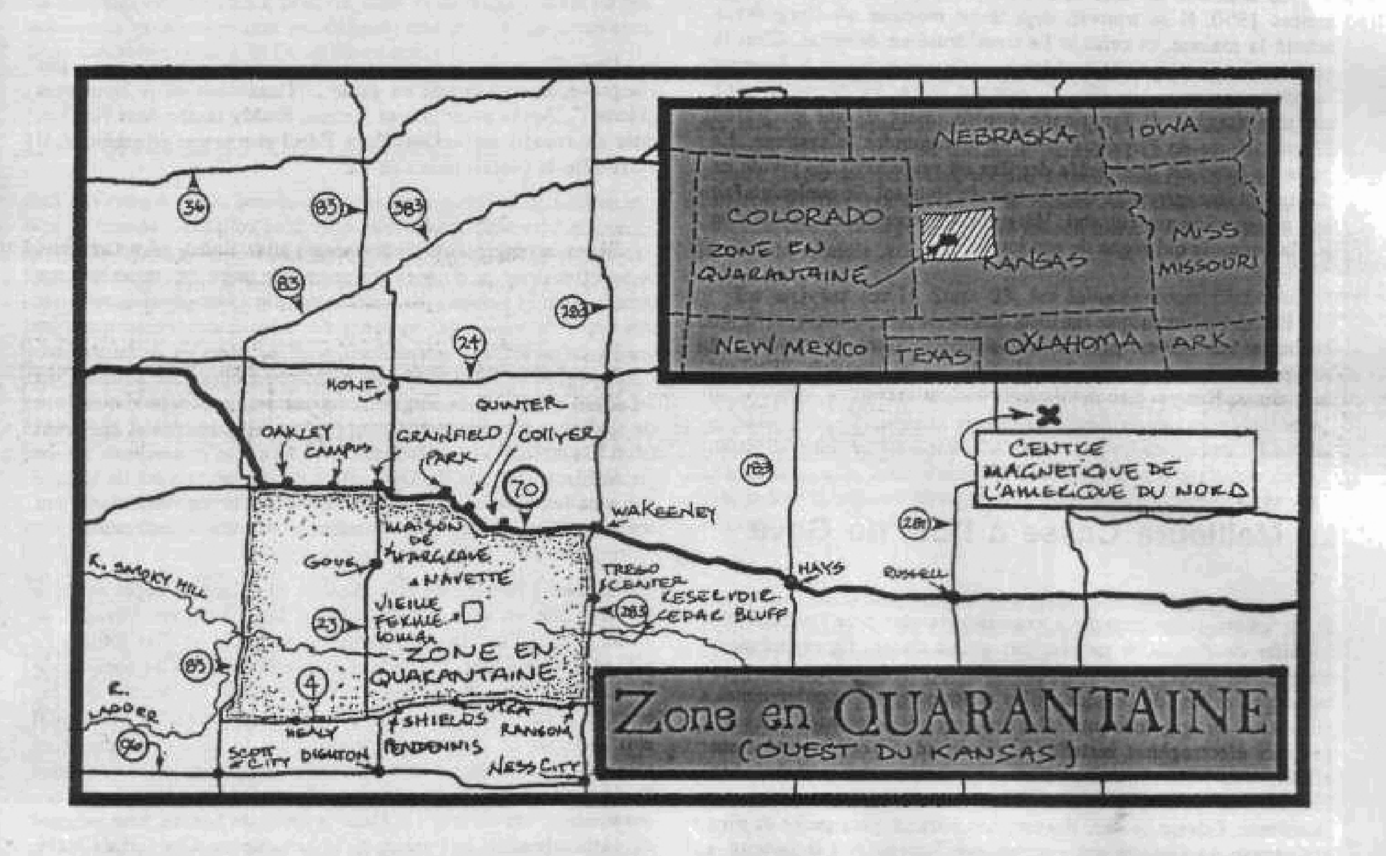
Wordsworth ajoute alors son grain de sel, constatant qu'une défense solide n'est pas dénuée de sens, du point de vue de la bible. Si quelqu'un tente d'en discuter avec lui, en objectant, par exemple, que le Christ était le Prince de la Paix, et non de la Guerre, Wordsworth fait alors remarquer que le Christ n'a jamais condamné un soldat, ni demandé qu'il abandonne la guerre. Hargrave intervient alors pour observer qu'on ne devrait jamais tenter de prouver quoi que ce soit sur la base d'affirmations négatives, puis il oriente les conversations vers des pensées propices au repos. Pete Wordsworth doit partir tôt le lendemain ; il doit visiter des patients à Emporia. Hargrave aide les investigateurs à s'installer pour la nuit, puis leur souhaite le bonsoir.

## La Maison de Hargrave

C'est une maison de plain-pied de style rural, avec une façade frontale en briques. Un grand salon, une salle à manger et une cuisine, une salle de bains, deux chambres, un bibliothèque-salle d'étude, et un sous-sol la composent. La porte de derrière qui ouvre dans la cuisine donne sur une grande véranda fermée, avec vue sur une pelouse et sur un arbre unique. Les champs de blés commencent à une centaine de mètres derrière la maison. L'entrée est face à l'ouest, et à la casse de Buddy. La maison tourne le dos à l'est.

La bibliothèque de Hargrave regorge de journaux médicaux, ainsi que de livres techniques et professionnels sur la médecine, et plus particulièrement sur celle de l'espace. La plupart des ouvrages sont neufs ; Hargrave se tient au courant de la recherche. Le seul ouvrage de vulgarisation de sa bibliothèque est un exemplaire du livre de Fred Hoyle : *les Maladies Venues de l'Espace* (théorisant les maladies à partir des comètes, etc...). Il n'y a rien d'autre qui soit intelligible pour le profane. Si les investigateurs ont recours à ces livres pour essayer de trouver une méthode pour combattre la Couleur, aucun ne leur sera utile.


CHAMP DE BLÉ
NEZ EN CONTREBAS
PANNEAU
ROUTES
10 m
CHAMP DE BLÉ
N
LA NAVETTE
BLÉ ÉCRASÉ (EN BRAISES)


NEBRASKA
IOWA
COLORADO
ZONE EN QUARANTAINE
KANSAS
MISS
MISSOURI
NEW MEXICO
TEXAS
OKLAHOMA
ARK
34
83
383
283
24
HOXIE
QUINTER
OAKLEY
CAMPUS
GRAINFIELD
PARK
COLLYER
70
WAKEENEY
183
CENTRE MAGNÉTIQUE DE L'AMÉRIQUE DU NORD
281
GOVE
MAISON DE HARGRAVE
NAVETTE
R. SMOKY HILL
TREGO CENTER
RÉSERVOIR CEDAR BLUFF
HAYS
RUSSELL
VIEILLE FERME LOWA
23
283
83
ZONE EN QUARANTAINE
4
R. LADDER
HEALY
SHIELDS
UTICA
RANSOM
96
SCOTT CITY
DIGHTON
PENDENNIS
NESS CITY
Zone en QUARANTAINE
(OUEST DU KANSAS)



Sur le bureau de Hargrave, un manuscrit (ses mémoires inachevées) voisine avec un 38 revolver et une boîte de balles pour cette arme.

Au sous-sol, un abri anti-atomique a été aménagé dans les années 1950. Il se trouvait déjà là au moment où Hargrave a acheté la maison, et celui-ci l'a transformé en débarras. C'est là qu'il range en temps habituel les lits pliants sur lesquels dorment les investigateurs. Un vieux compteur geiger volumineux trône sur une étagère. Il fonctionne encore, mais il faut un jet en Electricité ou en Physique pour en comprendre le système. La porte de l'abri est dissimulée derrière un rayonnage qui pivote en dégageant une ouverture dans le mur du sous-sol. Si quelqu'un fait une observation sur cet abri, Hargrave se lance dans une diatribe sur la paranoïa qui règne de nos jours.

L'abri anti-atomique est bien dissimulé ; il pourrait servir de cachette aux investigateurs qui souhaiteraient échapper aux regards pendant la quarantaine décrétée par les autorités. Si tel est leur choix, Hargrave ne divulguera pas leur secret.

## La Meilleure Casse à l'Est de Gove

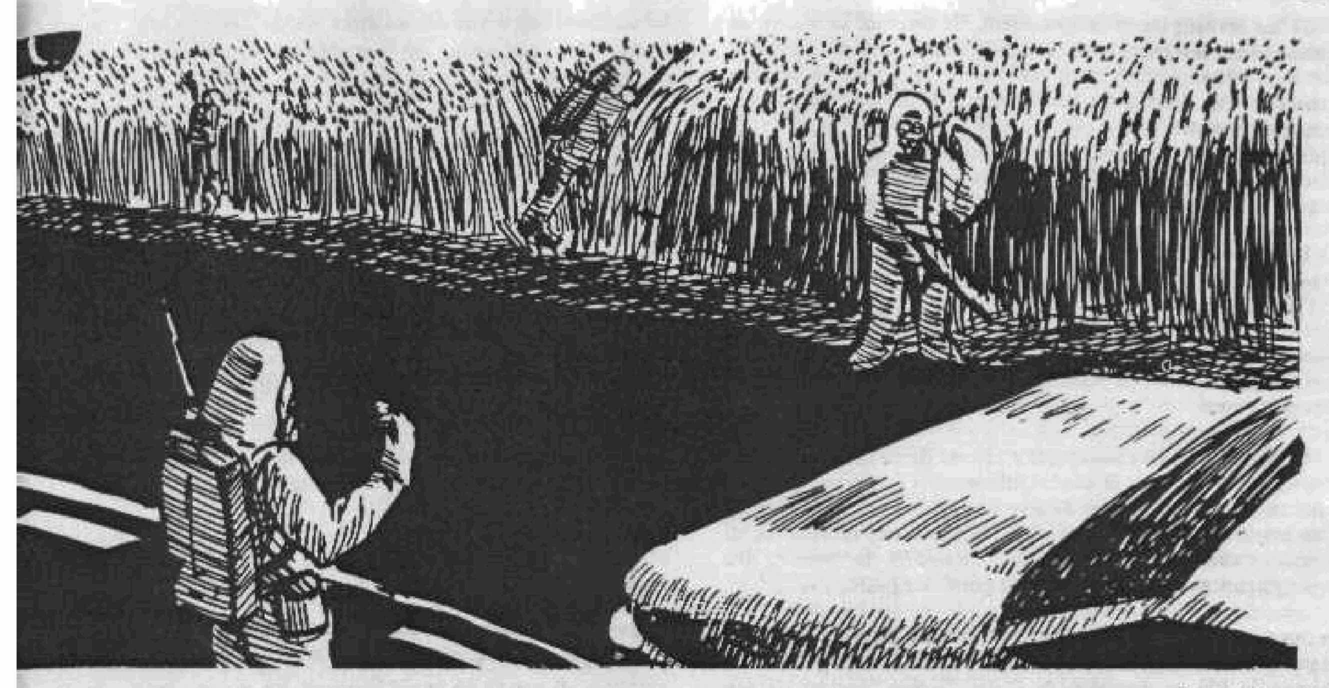
Si un investigateur cherche à examiner de plus près l'entrepôt de ferraille de Buddy, il ne voit pas grand chose. En regardant à travers la clôture, il aperçoit des épaves d'automobiles, un petit bureau au milieu de l'enclos, et les énormes grues bourdonnantes, pourvues de gigantesques électro-aimants alimentés par des groupes électrogènes installés à proximité. Si cet investigateur effectue sa visite pendant l'heure qui suit son arrivée chez Hargrave, il va entendre un cri furieux lorsqu'il regardera à travers la clôture. Levant le nez, il verra une version plus petite et plus graisseuse de l'image qui souriait sur l'enseigne ; le sourire a disparu, et l'apparition le toise sans aménité depuis le portail d'entrée : c'est Buddy Streep...

Buddy était en train de fermer pour la nuit, et il ordonne d'un ton bourru à l'investigateur de sortir son nez de ses affaires. Si l'investigateur ne réplique pas tout de go avec un Baratin, Buddy exhibe un petit pistolet et fulmine : "J'ai vous ai vu chez le minable d'en face. Retournez vite chez lui et tenez-vous à carreau !"

Que l'investigateur proteste ou non qu'il ne connaît pas Hargrave, Buddy le met en garde : "Tirez-vous ou je lâche mes chiens !". Après avoir chassé l'intrus, Buddy rentre dans l'enclos, puis en ressort au volant d'une Edsel restaurée, étincelante. Il verrouille le portail puis s'en va.

Si les investigateurs s'introduisent chez Buddy plus tard dans la nuit (un demi jet en Mécanique ou une paire de coupe-boulons pour ouvrir le portail), ils constatent que l'homme dispose pour son dépôt de trois grues équipées d'électro-aimants, ainsi que d'un grand compacteur hydraulique pour écraser les automobiles. Chaque grue est alimentée par un groupe électrogène distinct. Un jet réussi en Conduire Engin Lourd permet de constater que deux de ces grues ne sont que des tas de ferrailles cassées et que seuls leurs électro-aimants fonctionnent encore. On remarquera sur un jet en Electricité que Buddy a effectué un branchement de fortune sur tous les électro-aimants afin de les garder en fonctionnement toute la nuit, tout en consommant un minimum de carburant.

La petite baraque de bois installée au milieu du dépôt abrite le bureau. Elle est sale et nauséabonde. Les murs sont couverts de vieux auto-radios, de démarreurs, de batteries, et d'un fouillis de pièces électroniques. Sur le bureau gisent les livres de comptes de Buddy. Un jet en Comptabilité révèlera, s'il est réussi, que les entrées portées sur les registres ne sont pas exactes, bien qu'il soit difficile de déterminer précisément le vice de forme. Ces registres ne sont que des versions maquillées des vrais livres que Buddy conserve chez lui. Près du bureau, un fusil de chasse semi-automatique de calibre 12. Dans le tiroir du bureau, une poignée de cartouches. Ni le bureau, ni la baraque ne sont fermés à clé. Buddy fait confiance à Toby et Ripper, et il estime qu'avec eux la serrure du portail d'entrée est la seule à être nécessaire.



*Le point de contrôle*

Toby et Ripper sont deux bergers allemands que Buddy lâche dans l'enclos pendant la nuit. Le jour, il les enferme dans un chenil près du bureau. L'investigateur qui se risque nuitamment chez Buddy (ou qui se contente de jeter un œil à travers le grillage) devra braver leurs grondements féroces et leurs crocs. Le seul moyen de venir à bout de Toby et de Ripper, c'est de les assommer provisoirement ou définitivement... Vous trouverez leurs caractéristiques à la fin de l'aventure.

## L'Atterrissage de La Navette

Aux environs de trois heures du matin, un double bang retentit et tout le monde s'éveille, sauf Pete Wordsworth. Immédiatement après, un épouvantable fracas gronde longuement en direction de l'est. Un coup d'œil jeté à l'arrière de la maison inondée par le clair de lune révèle une colonne de fumée à quelques kilomètres de là, comme si les champs de blé étaient en feu. Hargrave suppose qu'un avion est venu s'écraser au sol, à moins qu'il ne s'agisse d'un météore. Les joueurs astucieux auront déjà deviné la vérité, même si leurs personnages ont peu de chances d'en faire autant : *l'Atlantis* a atterri quelque part à l'est de Gove...

Au cours des quelques heures qui suivent, diverses stations de radio annoncent qu'on a signalé le passage de météores et d'OVNI; il y a même un témoignage selon lequel une météorite aurait touché l'ouest du Kansas. Si les investigateurs ont une radio qui couvre les fréquences de la police, ils peuvent entendre des rapports confus d'un poste local à l'autre, montrant qu'à l'évidence les autorités n'ont aucune idée de ce qui se passe. Si les investigateurs cherchent une autre station, ils tombent sur le flash d'informations qui ne se contente pas de mentionner les témoignages sur des OVNI dans le Midwest, mais retransmet en outre un bulletin de la NASA selon lequel le vol de *l'Atlantis* se poursuit toujours comme prévu.

Hargrave décide d'aller voir de quoi il retourne (de toutes façons, il n'arrivait pas à dormir). Il demande si quelqu'un veut l'accompagner. Les tentatives visant à appeler les autorités pour signaler l'événement restent vaines : les lignes sont saturées. Pete Wordsworth a continué à dormir pendant tous ces événements ; on l'entend distinctement ronfler dans la chambre d'amis. Si les investigateurs le souhaitent, Hargrave le réveille ; mais dans le cas contraire, Hargrave suggère qu'on le laisse dormir.

## Le Site de l'Atterrissage

Au bout de quelques minutes d'un trajet chaotique au gré des chemins de terre qui se tortillent parmi les champs de blé, la voiture (celle de Hargrave, ou des investigateurs) s'approche de l'endroit d'où s'élève encore de la fumée. Au-dessus des épis, on voit clairement émerger un grand aileron blanc : c'est la queue de la navette spatiale *Atlantis*.

En arrivant sur la State 23, les investigateurs distinguent complètement la navette. Elle a atterri en catastrophe sur la route, entrant partiellement dans un champ de blé en bout de course. La fumée provient du froment en combustion, qui a pris feu au contact de la chaleur intense du nez et du ventre du vaisseau. Seule l'humidité provenant d'une averse providentielle a évité l'explosion. Le nez de la navette est en contrebas ; il a été froissé lorsque le train d'atterrissage avant a cédé au cours de la rude prise de contact avec le sol, mais en gros, l'ensemble est intact.

Si l'un des investigateurs s'est muni d'un compteur geiger, il enregistre un taux de radiations supérieur à la normale aux alentours du vaisseau spatial ; mais un jet de Connaissances ou de Physique établit que de telles lectures sont plausibles à proximité d'un objet qui vient juste de quitter son orbite. Le taux de radiations n'est pas dangereux.

A l'intérieur de la navette, aucun mouvement n'est visible, bien qu'à travers les hublots du cockpit, on voie se déplacer une lumière pâle. Juste au moment où les investigateurs arrivent, le panneau qui se trouve derrière le cockpit s'ouvre lentement dans un craquement et un sifflement d'air pressurisé.

Si les investigateurs le souhaitent, ils peuvent se mettre en position dans les champs de blé avoisinants afin de voir sans être vus. Quoiqu'il en soit, ils voient le panneau s'ouvrir lentement. Une échelle est lancée depuis l'intérieur. Une forme humaine, revêtue d'une combinaison de vol se détache en silhouette contre l'éclairage de sécurité blafard de l'intérieur. L'être enjambe avec une douloureuse lenteur l'ouverture du panneau et entame une descente laborieuse, le long des degrés.

Il n'adresse aucune réponse aux éventuels appels des investigateurs. Sous leurs yeux, il parvient à descendre la moitié de l'échelle, puis glisse et tombe sur le sol. Il bouge encore faiblement, puis reste allongé et immobile. A cet instant, une lueur devient visible dans le panneau de la navette, une couleur malsaine qui n'a rien de naturel, et qui fait hérisser les cheveux des spectateurs.

Cette lueur a une couleur qui n'est pas de ce monde ; aucun investigateur ne saurait la décrire, ni même la comprendre. Elle a le même genre d'éclat dur et étrange que celui émis par une lampe à ultraviolets, mais elle n'est ni bleue, ni verte, ni violette, ni d'aucune autre couleur connue. Lorsqu'ils la voient, les investigateurs perdent chacun 0/1D4 points de SAN.

Avant que quiconque ait pu esquisser un geste, la lueur jaillit du panneau comme un torrent de lumière et s'élance par-dessus les champs de blé en direction de Gove. Depuis l'instant de son apparition, jusqu'à celui où elle s'évanouit dans le lointain, tous les compteurs geiger se trouvant sur les lieux s'affolent, enregistrant une prodigieuse radioactivité.

Si personne d'autres n'est volontaire, Hargrave s'avance pour porter secours à l'astronaute.

Lorsque le groupe atteint l'homme à terre, ses membres peuvent distinguer clairement son visage dans le faisceau d'une lampe torche que Hargrave a apportée. Il faut un jet d'Idée pour identifier dans ce visage, l'astronaute Mc Afee, tant ses traits sont distordus. Voir ce qu'il reste de l'astronaute coûte 0/1D6 points de SAN... Son visage a pris une coloration grisâtre. Sa chair semble déshydratée et friable. Sa peau se détache par fragments, tailladée de fissures qui ressemblent tant à des crevasses qu'on s'attend à les voir laisser sourdre des humeurs corporelles. Ses cheveux sont tellement desséchés que la plupart se sont séparés du crâne lors de la chute de l'astronaute, et gisent autour de sa tête. Il semble s'être ratatiné, et sa combinaison de vol a l'air trop grande pour lui à présent...

Sur un jet réussit en Diagnostic, on verra que l'apparence de Mc Afee ne présente aucune similitude avec un empoisonnement par radioactivité. Mais voici que l'astronaute se met à bégayer des paroles inintelligibles. Il faut un jet en Ecouter pour saisir ce qu'il dit. Il répète sans cesse : "Ils savaient. Est-ce qu'ils savaient?... Nous envoyer là-bas... C'était là... Ils savaient... Est-ce qu'ils savaient ? " Et ainsi de suite.

Si les investigateurs le souhaitent, et à condition de faire vite, ils peuvent inspecter l'intérieur de la navette avant l'arrivée des autorités. Il ne leur faudra que quelques secondes pour franchir l'échelle.

Si un investigateur ne pense pas à protéger ses mains avant de toucher les barreaux, il est brûlé par leur chaleur ; 1D3 points de dommages.

A l'intérieur de la navette, sanglés à leurs sièges, croupissent les autres astronautes... Ils sont morts et bien morts. Ce ne sont plus que des chrysalides grisâtres et desséchées, dont la vue coûte 0/1D6 points de SAN. Si le gardien se sent d'humeur particulièrement macabre, il peut avoir laissé quelques étincelles de vie chez l'un de ces malheureux. Dès qu'on tente de les déplacer, les cadavres se désagrègent (nouvelle perte éventuelle de 0/1D4 points de SAN). Il est facile de ramasser des échantillons de tissus musculaires ou de cheveux sur l'un ou l'autre des cadavres, ou sur Mc Afee, si toutefois les investigateurs en ont la présence d'esprit.

Si les investigateurs sont assez téméraires pour risquer un oeil dans les soutes, il leur faut réussir un jet en Mécanique. Un seul essai pourra être tenté avant l'arrivée des forces de la NASA. En cas de succès, les investigateurs peuvent constater que la soute est remplie de milliers de sphères fragiles et iridescentes. Chacune mesure environ une dizaine de centimètres de diamètre, et scintille d'une couleur qu'aucun investigateur n'a jamais vue auparavant. S'ils tentent d'en briser une, elle éclate avec un petit bruit sec, et disparaît sans laisser aucune trace. (Note à l'intention du gardien : lorsque la navette s'est écrasée au sol, la Couleur avait enveloppé les sphères afin de les protéger des heurts).

Avant que les investigateurs aient le temps d'en savoir plus, un jet en Ecoute révèle un bruit caractéristique : des hélicoptères s'approche par l'est.... S'ils préfèrent ne pas se laisser surprendre par les autorités (soit qu'ils ne leur fassent pas confiance, soit plus simplement qu'ils n'aient pas envie d'être retenus et interrogés), les investigateurs doivent quitter les lieux au plus vite.

Hargrave est ambivalent pour ce qui est de parler aux autorités. Il suivra ce que décideront les investigateurs. Si ces derniers décampent bien avant que les hélicoptères ne soient sur place, ils peuvent s'échapper moyennant un jet réussi en Conduire Automobile. S'ils n'ont pas été suffisamment rapides, ils pourraient également avoir besoin d'un jet de Chance pour éviter de se faire repérer par un hélicoptère. Le gardien peut modifier ces jets en fonction des circonstances ; si le conducteur ne précise pas qu'il conduit tous feux éteints, diminuez de moitié tous les jets d'évasion.

Si les investigateurs attendent l'arrivée des autorités, ou ne parviennent pas à s'échapper à temps, ils sont appréhendés par des soldats vêtus de combinaisons de protection NBC (Nucléaire/Biologique/Chimique). Ils sont retenus jusqu'au matin, à l'arrivée du Dr. Hudson et du Gén. Drako. Si les investigateurs sont indolents au point de ne pas s'être dérangés pour aller examiner le site de l'atterrissage, ils devront apprendre ultérieurement ce qui s'est passé ; de Hargrave, probablement, qui entamera alors une coopération active avec les autorités.

## La Quarantaine

Si les investigateurs tentent d'obtenir plus d'informations en écoutant la radio ou les fréquences de la police, ils s'aperçoivent que les ondes diffusent les mêmes communiqués sur une chute de météorite que quelques heures auparavant. Si quelqu'un appelle la police, on le remerciera du renseignement, et on l'informera que la State 23 a été temporairement barrée. Depuis les fenêtres de derrière de la maison de Hargrave, on aperçoit les lumières des hélicoptères qui entourent le site de l'atterrissage, mais aucun bruit ni aucune activité ne sont apparents, mis à part les ronflements de Pete Wordsworth dans la chambre d'amis. Les investigateurs devraient finir par se rendre compte qu'il n'y a plus grand chose d'autre à faire cette nuit. S'ils revenaient sur les lieux, ils risqueraient encore de se faire arrêter par les militaires et d'être maintenus en garde à vue en attendant la venue du Dr. Hudson.

Le lendemain matin, les investigateurs et Hargrave sont réveillés tôt par Pete Wordsworth qui chante faux mais fort une joyeuse marche, dont il serine inlassablement deux phrases: "Debout ! le jour se lève ! Debout ! le jour s'ra long ! " ... Il exécute ses exercices matinaux à une cadence accélérée, puis il est enfin prêt à retourner à Emporia. Il offre à chacun des investigateurs une édition en miniature des Quatre Evangiles pour la santé spirituelle, ainsi que la reproduction d'un article

récent sur la vitamine C paru dans "Prévention Magazine" pour la santé physique.

Si les investigateurs ne parlent pas de l'atterrissage en catastrophe de la navette à Wordsworth, Hargrave taira également l'événement. Il dira plus tard qu'il avait décidé de ne pas impliquer son ami dans cette affaire : Pete a trop de tâches importantes à accomplir.

Hargrave prépare le petit déjeuner pour les investigateurs pendant qu'ils se lèvent et qu'ils discutent des événement de la nuit passée. Il envoie l'un d'entre eux chercher du pain et du sucre dans la le garde-manger aménagé dans l'abri anti-atomique, ce qui donne aux investigateurs une chance de découvrir cette partie de la maison si ce n'était déjà fait. Tandis qu'ils regardent s'éloigner la voiture de Wordsworth, Buddy arrive à son dépôt de ferraille de l'autre côté de la rue. Pete lui crie au passage un salut plein d'entrain, auquel Buddy répond par geste obscène.

S'ils cherchent à nouveau à obtenir des informations par la radio, les investigateurs tombent sur une station de Kansas City qui annonce que la NASA va bientôt délivrer un communiqué "d'intérêt local". Presque simultanément, ils aperçoivent par la fenêtre qui donne sur la rue une jeep de la National Guard équipée à l'arrière d'une mitrailleuse de calibre 50, qui vient de s'arrêter devant chez Buddy. Ses quatre occupants sont vêtus d'étranges combinaisons ressemblant à des cirés, qui couvrent intégralement le visage et le corps. Un jet de Savoir permet d'identifier ces vêtements : ce sont des combinaisons de protection NBC (Nucléaire-Biologique-Chimique).

Sous leurs yeux, deux soldats descendent et s'approchent de Buddy, tandis que deux autres soldats armés et en tenue de combat attendent près du véhicule.

La conversation est inaudible, mais sa teneur est manifeste. L'officier a l'air de donner des ordres à Buddy. Ce dernier se livre à des gesticulations emportées et obscènes. Mais lorsque l'officier commence à prendre la mouche et à tapoter la poitrine de Buddy avec son index alors que les soldats de la jeep préparent ostensiblement leurs armes, le ferrailleur perd visiblement de sa superbe. Il referme l'enclos en grommelant de fureur, puis regagne son Edsel. Un des soldats s'y installe avec lui, et la voiture de Buddy s'éloigne. Le soldat et les autres officiers se dirigent alors vers la maison de Hargrave.

Si les investigateurs veulent esquiver les autorités, Hargrave les cachera volontiers dans l'abri anti-atomique, en refermant le rayonnage derrière eux. Il promet de ne rien dire de leur présence, mais insiste sur le fait qu'il est de son devoir de rejoindre les soldats, afin de voir s'il peut être de quelque secours. A partir du moment où les investigateurs sont entrés dans l'abri, ils ne peuvent plus entendre ce qui se passe dans le reste de la maison. S'ils laissent s'écouler un délai raisonnable (une heure ou deux) avant de réapparaître, Hargrave sera parti avec les soldats, et tout sera tranquille. Ils ne reverront plus Hargrave, à moins qu'ils ne se laissent surprendre par les autorités ou qu'ils n'aillent les voir, plus tard dans le scénario.

Si les investigateurs restent aux côtés de Hargrave pour accueillir les soldats, on les informe (d'une voix étouffée et ouatée) qu'ils sont évacués en raison d'un risque de contamination par les bacilles charbonneux. Les combinaisons de protection des soldats sembleraient un argument de poids en faveur de ces consignes, mais les investigateurs ont vu le site de la navette.... S'ils protestent, l'officier leur rétorque qu'il a des ordres, et qu'il a l'intention de les faire respecter. Toutes les personnes présentes doivent donc le suivre. Les investigateurs sont amenés au Motel de Gove, et on leur intime l'ordre d'y rester tant que la région est en quarantaine. Cependant, ils peuvent se déplacer librement en ville. Si les investigateurs révèlent qu'ils se sont rendus sur les lieux de la catastrophe, ils sont appréhendés et gardés à vue en attendant l'arrivée de Hudson et de Drako.

Sur toutes les stations de radio et de télévision, on diffuse à présent la nouvelle selon laquelle une vaste zone en quarantaine a été délimitée dans l'ouest du Kansas. Fait remarquable, aucune des stations ne parle de *l'Atlantis*. Tous les téléphones continuent à être bloqués.

Les investigateurs ne sont pas seuls depuis bien longtemps lorsqu'ils entendent une autre voiture qui s'avance sur le chemin d'accès de la maison. Jetant avec précaution un œil à l'extérieur, ils voient Pete Wordsworth en descendre. Il frappe à la porte, et s'il n'obtient pas de réponse, il l'ouvre en utilisant une clé que Hargrave lui a donnée. Wordsworth est content de les revoir, et s'étonne de ce qui vient de lui arriver. "On m'a carrément fait rebrousser chemin à un barrage routier. Il y avait des soldats emmitouflés dans des combinaisons anti-atomiques jaunes, et même un tank, un de ces abominables engins qui pointent un canon plus long que ma voiture !"



*Les derniers instants de Mc Afee*

Les soldats en question faisaient partie de la National Guard du Kansas. Ils ont déclaré que personne ne pouvait entrer ou sortir de la zone à cause d'une épidémie de charbon. "De charbon !" ricane Wordsworth ! "Quelle ineptie" ! Il continue dans cet esprit, puis il se calme au bout d'un moment, ou si les investigateurs l'interrompent. Il prête une oreille attentive à tout ce qu'ils vont lui dire.

### Le Charbon

En l'absence d'un investigateur qui connaîtrait cette maladie, Wordsworth fournira ces informations. Le charbon est une maladie infectieuse septicémique, atteignant principalement les herbivores. Elle est due à une bactérie, le bacille charbonneux. Les humains peuvent être contaminés par contact avec la peau, la chair, etc... des animaux infectés.

Le charbon est mortel pour les animaux, mais ne représente pas une contagion grave pour les sociétés humaines actuelles. Chez les humains, il se manifeste d'ordinaire sous la forme d'un ulcère dans lequel se développe un centre noir et nécrotique. En l'absence de traitement, un empoisonnement du sang peut s'ensuivre, qui risque de se généraliser et d'entraîner la mort. C'est une maladie dangereuse, mais un traitement à la pénicilline permet d'obtenir quasi infailliblement une amélioration rapide, et il existe un excellent sérum préventif.

Il arrive très rarement que des infections pulmonaires et intestinales se développent ; celles-ci mettent bien plus gravement la vie du patient en danger.

Si les investigateurs s'étonnent de ce que Pete ait été renvoyé sur ses pas et non appréhendé, il leur dit que les soldats ne semblaient pas avoir reçu l'ordre de détenir qui que ce soit, cafouillage militaire typique, sans aucun doute. S'ils le mettent dans le secret en lui faisant part de la chute de la navette et de ce qu'ils ont vu, ils gagneront un allié de premier ordre bien qu'un peu autoritaire. S'ils lui parlent de la Couleur qu'ils ont aperçue, Wordsworth est troublé. Il hésite entre deux hypothèses : était-ce un nuage de gaz exotiques ou bien une émanation du diable ? Tout bien considéré, il décide qu'il s'agissait d'un démon, et il se prépare pour la bataille spirituelle qui, selon lui, ne manquera pas d'arriver.

## L'Organisation Officielle de La Quarantaine

En fin de matinée, le Comté de Gove est mis en quarantaine. La Kansas National Guard et le régiment d'infanterie de Ft Riley veillent à son isolement du reste du pays. La I-70 est fermée, et le trafic détourné vers le nord sur l'U.S. 24. La zone de quarantaine est délimité au nord par la I-70, à l'est par l'U.S. 283, à l'ouest par l'U.S. 83, et au sud par la state 4. Gove est la seule ville qui soit intégralement dans la zone. Cette dernière englobe le site d'atterrissage de la navette. Les médias ont fait savoir qu'une grave épidémie due au bacille charbonneux vient d'éclater, que c'est la pire du siècle, et que personne n'est autorisé à entrer ou à sortir de la zone dans l'immédiat.

Les autorités ont dû recourir au mensonge car elles se trouvent en butte à quelques chose qui dépasse leur expérience. Elles ne savent pas ce que Mc Afee a ramené à bord de la navette, ni pourquoi il a perdu la raison. Mais cela les effraie, et elles veulent prendre toutes les mesures qui sont en leur pouvoir pour s'assurer que la contamination apparente de la navette soit endiguée...

Une équipe scientifique de la NASA est arrivée sur le site, et les militaires ont établi leur quartier général à Gove. Ils sont déterminés à enrayer le mal venu de l'espace, et à prévenir toute panique désastreuse. Leur temps est compté pour trouvé les réponses, et ils savent qu'ils ne pourront pas garder longtemps secret l'atterrissage de la navette, même avec de faux communiqués simulant la poursuite du programme de vol... Malheureusement, ils ne sont absolument pas préparés pour faire face à un prédateur interstellaire d'une puissance incommensurable. Mais ils font de leur mieux...

Au début de la quarantaine, peu de contraintes pèsent sur les citoyens de Gove (et sur les investigateurs, s'ils se trouvent dans cette ville) : un couvre-feu à 19 heures, et une restriction des mouvements à la zone urbaine. Toutes les personnes trouvées à l'extérieur de la ville sont appréhendées, puis installées au Motel de Gove. Lorsque la Couleur commence à se nourrir au détriment des citadins, tout le monde est assigné à résidence, à moins d'avoir une mission officielle. Afin de prévenir la panique, tout le monde reçoit quotidiennement des injections d'eau stérile. Pour ceux que l'on estime contaminés, aucune évacuation n'aura lieu tant que les scientifiques n'auront pas isolé et défini la nature du mal.

Le quartier général du gouvernement consiste en une dizaine de caravanes et plusieurs grandes tentes installées dans un parking à proximité du centre urbain ; certaines sont de couleur kaki, marquées des insignes de l'armée des Etats-Unis, alors que les autres sont blanches, avec des symboles NASA fraîchement apposés sur leurs cotés. Dans la plus grosse des caravanes de l'armée, se trouve le poste de direction du Général Justin R. Drako, commandant militaire de la zone en quarantaine. Dans la plus grosse caravane de la NASA, celui du Dr. Morris Hudson, chef de l'équipe de recherche et d'analyse de la NASA.

Des projecteurs illuminent l'endroit pendant la nuit. Un parking proche a été entouré de barbelés et converti en terrain d'atterrissage pour les hélicoptères. Le quartier général bourdonne d'activités ; des jeeps, des camions et des hélicoptères vont et viennent sans cesse entre l'épave de la navette et les barrages routiers garnis en hommes nuit et jour. Les seules lignes téléphoniques opérationnelles aboutissent dans ces remorques ; tous les autres services téléphoniques restent suspendus.

Les investigateurs qui chercheraient à envoyer ou à recevoir des communications avec l'extérieur souhaiteront peut-être se brancher sur les lignes du quartier général. Un jet en Electricité leur permettra d'effectuer le montage, à condition qu'ils disposent d'un poste téléphonique qui ne soit pas endommagé. Plus facile, un investigateur peut se contenter de Baratiner un membre du personnel pour qu'il le laisse faire un appel à l'intention d'un prétendu parent inquiet, etc....

## La Couleur a Frappé

Si les investigateurs se terrent chez Hargrave en compagnie de Pete Wordsworth, il vaudra mieux qu'ils restent à l'intérieur jusqu'à la nuit. S'ils aventurent au-dehors, le gardien peut exiger des jets en Se Cacher pour éviter de se faire repérer par la horde d'hélicoptères qui font la navette entre le site de l'atterrissage en catastrophe et le quartier général.

Les investigateurs qui ont accès à un laboratoire de chimie pourront tenter d'analyser les prélèvements éventuellement effectués sur les astronautes. Hargrave possède un petit labo de chimie portatif, qui peut être utilisé à cette occasion. Il faut plusieurs heures pour mener à bien cette analyse, et un jet en Chimie. L'échantillon s'avère être un tissu musculaire humain desséché, imprégné d'une substance étrange, impossible à identifier. Observée dans un spectroscope, la substance irradie une couleur irréelle qui n'est pas de ce monde, et que les investigateurs n'ont vu qu'une fois auparavant : c'était celle de la lueur qui émanait de la navette...

Le soir même, au coucher du soleil, il se produit quelque chose d'important sur le site de l'épave. Les investigateurs sont probablement en train d'observer les lieux d'une façon ou d'une autre. Pour Wordsworth, en tout cas, c'est sûr, car il est pris d'une prémonition. Quant aux investigateurs, s'ils ne se trouvent pas à portée de vue de la navette à la tombée du jour, ils pourront apprendre ce qui s'est passé d'après un témoin oculaire, et donc ils regarderont la nuit suivante.

Au coucher du soleil, donc, seules les lumières des projecteurs qui entourent l'épave sont visibles initialement. Tandis que les spectateurs observent, une seconde lueur sur le côté du site devient visible, change de nuance, puis prend cette coloration étrange et inconnue que les investigateurs connaissent à présent. La lueur insolite illumine de façon sinistre les champs de blé et la route en se déplaçant. Il apparaît bientôt que la tache lumineuse a contourné le site de l'épave de la navette, et qu'à présent elle suit une trajectoire qui la mène en droite ligne à Gove. La maison de Hargrave se trouve juste sur le chemin... Pete Wordsworth empoigne sa Bible et se rue à l'extérieur pour l'arrêter. Il se plante tout seul au milieu de la pelouse, en beuglant des admonestations bibliques et des exorcismes !

La Couleur se rapproche, émerge des champs de blé, et traverse le terrain. Mais avant d'atteindre la forme gesticulante de Wordsworth, elle ralentit, puis s'arrête. Elle stationne un instant, et les herbes s'illuminent étrangement tandis que les piquets de la clôture deviennent phosphorescents. Puis elle s'élance en direction du nord, en décrivant un arc de cercle autour de la maison et du dépôt de ferraille de l'autre côté de la rue, avant de reprendre sa direction initiale vers Gove.

Que s'est-il donc passé ? Comme sur le site de l'atterrissage, la course de la Couleur a été défléchie par le champ magnétique du dépôt de ferraille, mis en œuvre par les électro-aimants toujours en fonctionnement. Tant que ces aimants sont actifs, la Couleur sent le champ magnétique et contourne la zone. Les hôtes de la demeure de Hargrave sont excusables s'ils croient que les prières de Pete Wordsworth y sont pour quelque chose, mais leur mauvaise estimation des choses pourrait ultérieurement s'avérer dangereuse...

Les jours passent, et la lueur suit le même parcours tous les soirs au coucher du soleil, se déplaçant en direction de Gove, puis contournant la maison et le dépôt de ferraille. A présent, elle ne s'arrête plus, comme elle l'a fait le premier soir. Wordsworth continue avec constance à sortir chaque soir et à l'admonester avec véhémence.

Si les investigateurs surveillent l'apparition de la Couleur lors de la seconde nuit, une autre chose devient visible juste au coucher du soleil, avant l'arrivée de la Couleur. Le sommet des épis de blé devient légèrement phosphorescent, comme si de minuscules étincelles de feu de St-Elme parsemaient les champs scintillant d'une luminescence d'un autre monde. Les étincelles irradient cette même couleur maudite que la couleur qui avait jaillit de la navette.

La troisième nuit où la lumière paraît, le champs entier est gagné par la faible lueur kaléidoscopique de la Couleur, et le blé bouge silencieusement, comme si le vent l'ébouriffait. Des jets en T.O.C. informeront les investigateurs qu'on ne ressent aucun vent.

La quatrième nuit, l'inquiétante lueur a gagné l'herbe de la pelouse, et il est clair que le blé s'agite et se tord de son propre chef... La sixième nuit, même l'arbre qui se trouve derrière la maison est cerné de la luminescence de la Couleur, et il tord convulsivement ses branches comme le reste de la végétation. Cette vision coûte 0/1D4 points de SAN.

L'équipe de la NASA qui se trouve sur le site de l'épave ne peut apercevoir la luminosité des champs de blé et le mouvement de la Couleur ; la lueur est trop pâle pour traverser l'éclat aveuglant des projecteurs. De la même façon, les hélicoptères qui patrouillent tous feux allumés ne se rendent compte de rien. Tant qu'ils n'ont pas fait remarquer le phénomène à quelqu'un d'autre, les investigateurs et Wordworth sont les seuls à être conscients des changements qui affectent la vie végétale...

## Le Règne de La Couleur

Chaque nuit, la Couleur quitte sa tanière située dans les champs qui entourent le site de l'atterrissage, et se rend à Gove pour se nourrir. Elle sent la concentration humaine de la ville. Les chercheurs qui se trouvent près de l'épave et les investigateurs auraient pu constituer ses premières proies s'ils n'avaient pas été protégés par le champ magnétique engendré par les groupes électrogènes de campagne ou les énormes électro-aimants de Buddy.

Si les investigateurs disposent encore d'un véhicule (Wordsworth possède une automobile, lui aussi), ils peuvent tenter de suivre la Couleur en ville. Mais ils la perdent.... La lueur de la Couleur est faible et ténue, et elle n'est pas obligée de suivre les routes. Ils peuvent tenter de la traquer une fois qu'elle est en ville, en parcourant les rues à petite vitesse, à la recherche de la fameuse lueur aux nuances qui ne sont pas de ce monde. Si le gardien le souhaite, une marge de succès particulière sur un T.O.C. permettra à un ou plusieurs investigateurs d'apercevoir la Couleur qui éclaire faiblement l'intérieur d'une maison obscure. Ou peut-être qu'un jet en Ecouter également réussi avec une marge de succès particulière laissera entendre un hurlement étouffé. Si les investigateurs détectent et suivent la Couleur, ils la verront peut-être à l'œuvre à travers une vitre, en train d'écorcher l'âme d'une infortunée victime.

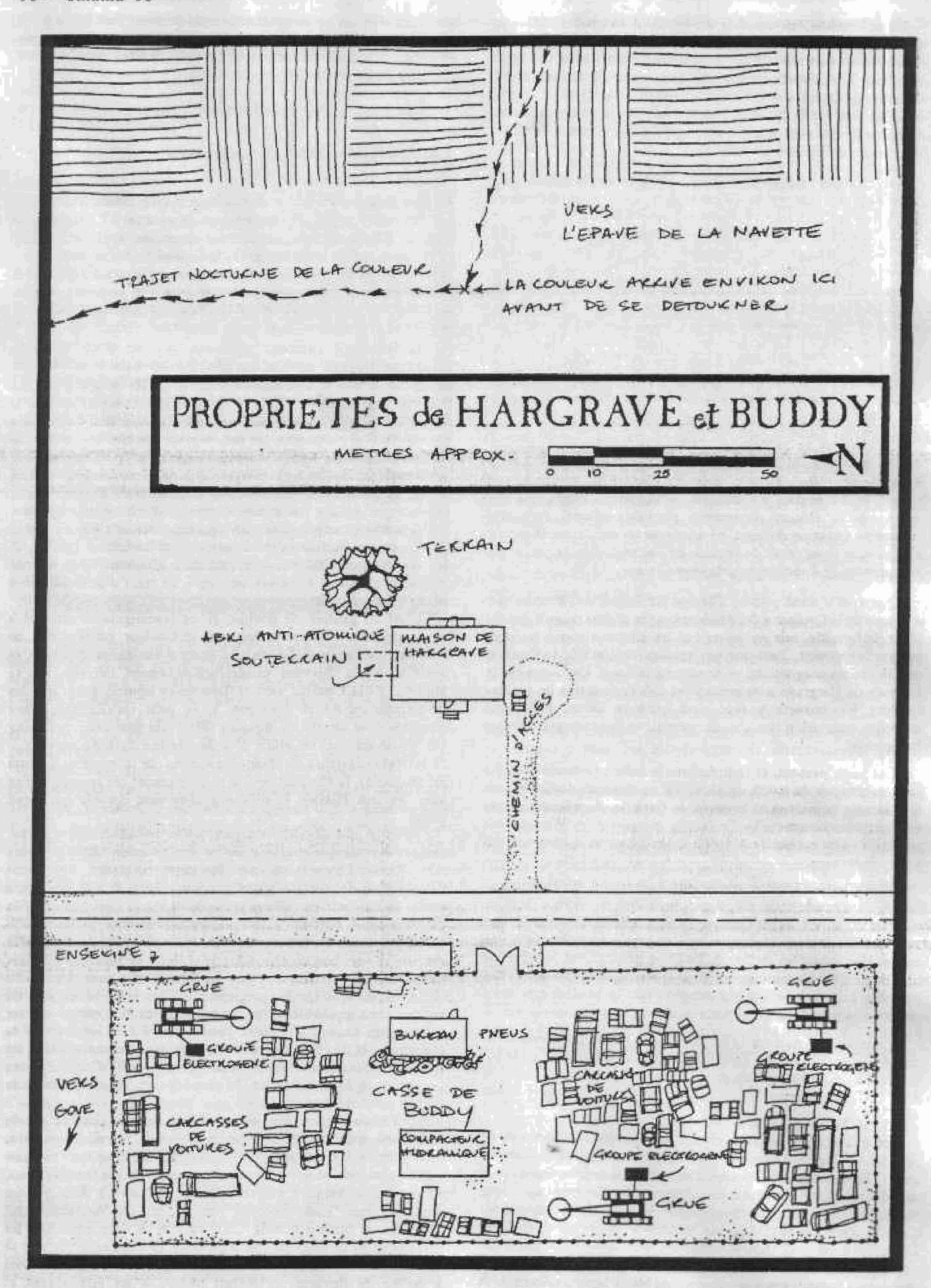
C'est au gardien de décider si les investigateurs arrivent à temps pour interrompre le festin de la Couleur, ou bien s'ils ne trouvent qu'une parodie de vie monstrueusement affaissée et noircie, qu'ils devront miséricordieusement délivrer de sa misère... Si la Couleur s'est suffisamment nourrie avant que les investigateurs ne la trouvent, il se peut qu'elle soit assez rassasiée pour ne pas les attaquer. Mais elle peut aussi précipiter des objets sur eux, ou brûler leur âme et leur système nerveux... Si les investigateurs semblent incapables de la menacer (ce qui est probable), la Couleur peut tout simplement les ignorer et s'en aller, en leur laissant la sensation d'un vent ignoble qui serait passé.

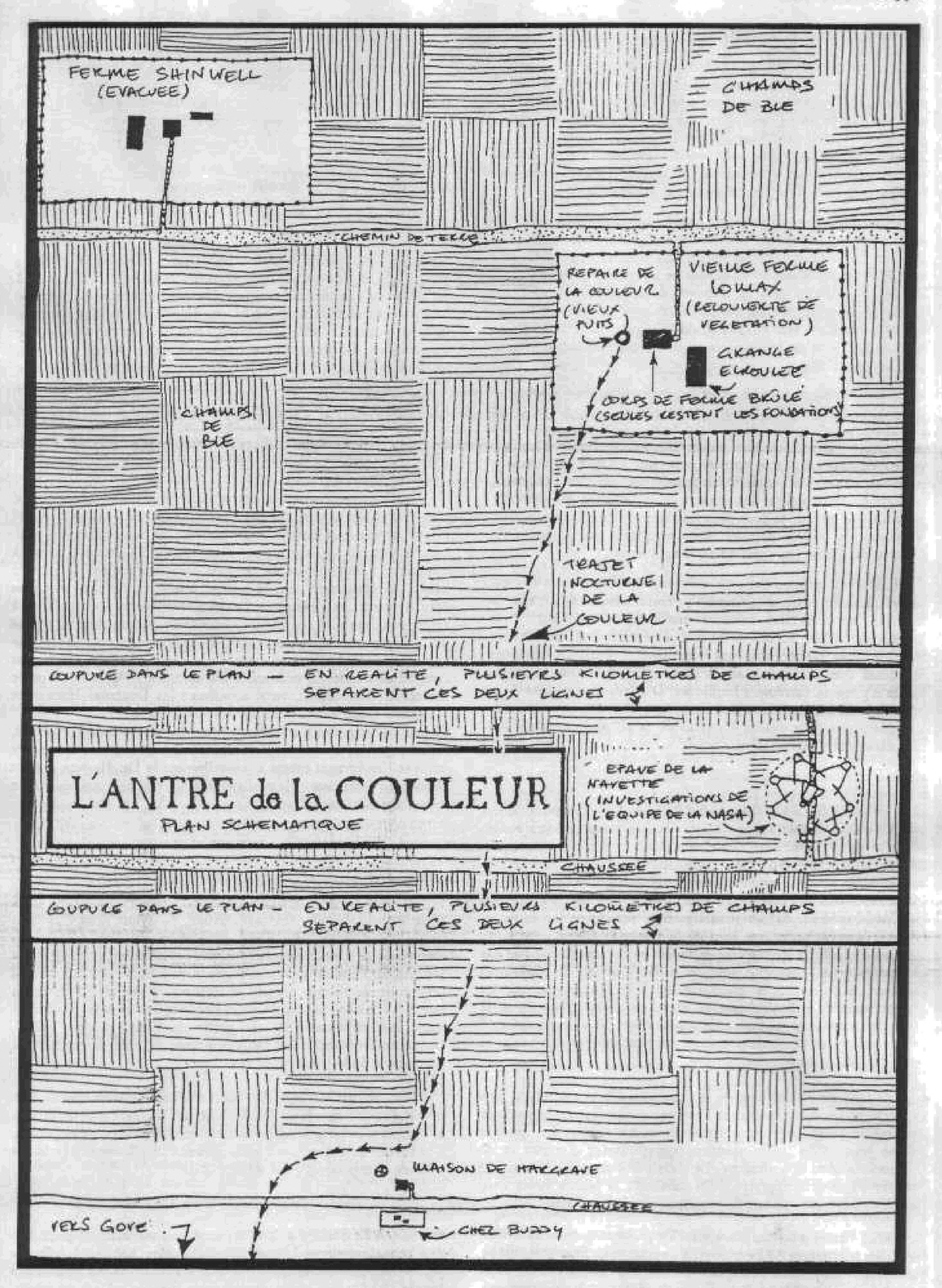
Mais si elle décide d'attaquer, seule une diversion majeure, comme une attaque magique ou un aimant qu'on lance à travers elle (dans l'hypothèse où les investigateurs ont saisi l'implication des électro-aimant), pourra épargner à la proie qu'a choisi la Couleur des dommages physiques et psychiques. S'ils parviennent à opposer à la créature une attaque efficace, elle s'enfuira pour chercher des victimes plus faciles, ou elle retournera vers son repaire, afin de ruminer ce nouveau tour des choses.

A moins que les investigateurs n'aient instauré un tour de veille, il est probable qu'ils ne verront pas la Couleur rentrer juste avant l'aube. S'ils sont debout, un T.O.C. permet de la remarquer, et de confirmer qu'elle rentre dans les champs tous les matins. Une marge de succès particulière sur un TOC leur donnera une idée de l'emplacement de son repaire, s'ils souhaitent la traquer pendant le jour.

Les autorités sont immédiatement au courant des ravages de ce qu'elles appellent "la maladie de la navette" parmi les citadins, qu'il y ait ou non des survivants aux attaques. Elles imposent une quarantaine plus sévère sur la zone, avec un couvre feu plus strict, et lorsque le rapport est établi entre les divers témoignages signalant une "lueur horrible" autour des cas déclarés, elles ordonnent le black-out total. Cette mesure va aider aussi bien les investigateurs qu'elles-mêmes à localiser la créature lorsqu'elle se déplace dans la ville. Mais bien sûr, seuls les investigateurs sont à même de deviner qu'ils ont affaire à un être vivant et sensible....

*suite du récit en page 98*


VERS
L'EPAVE DE LA NAVETTE
TRAJET NOCTURNE DE LA COULEUR
LA COULEUR ARRIVE ENVIRON ICI
AVANT DE SE DETOURNER
PROPRIETES de HARGRAVE et BUDDY
METRES APPROX.
0
10
25
50
N
TERRAIN
ABRI ANTI-ATOMIQUE
SOUTERRAIN
MAISON DE HARGRAVE
CHEMIN D'ACCES
ENSEIGNE
GRUE
GROUPE ELECTROGENE
VERS GOVE
CARCASSES DE VOITURES
BUREAU
PNEUS
CASSE DE BUDDY
COMPACTEUR HYDRAULIQUE
CARCASSES DE VOITURES
GRUE
GROUPE ELECTROGENE
GROUPE ELECTROGENE
GRUE



FERME SHINWELL
(EVACUEE)
CHAMPS
DE BLE
CHEMIN DE TERRE
REPAIRE DE
LA COULEUR
(VIEUX
PUITS
VIEILLE FERME
LOMAX
(RECOUVERTE DE
VEGETATION)
GRANGE
ECROULEE
CORPS DE FERME BRULE
(SEULES RESTENT LES FONDATIONS
CHAMPS
DE
BLE
TRAJET
NOCTURNE
DE LA
COULEUR
COUPURE DANS LE PLAN — EN REALITE, PLUSIEURS KILOMETRES DE CHAMPS
SEPARENT CES DEUX LIGNES
L'ANTRE de la COULEUR
PLAN SCHEMATIQUE
EPAVE DE LA
NAVETTE
(INVESTIGATIONS DE
L'EQUIPE DE LA NASA)
CHAUSSEE
COUPURE DANS LE PLAN — EN REALITE, PLUSIEURS KILOMETRES DE CHAMPS
SEPARENT CES DEUX LIGNES
MAISON DE HARGRAVE
CHAUSSEE
VERS GORE
CHEZ BUDDY

## Evénements Insolites

Le cours des choses dépend à présent des intentions du gardien et des partis que prendront les investigateurs. Nos héros souhaiteront peut-être demeurer dans l'asile que leur offre la maison de Hargrave, en ayant éventuellement deviné l'effet protecteur des champs magnétiques engendrés par les grues de Buddy. Cette découverte peut être facilitée si un soir, pris de sommeil, Pete Wordsworth faillit à sa tache de bouter la créature hors du terrain. Celle-ci se détournera quand même...

Les investigateurs peuvent tenter de déjouer les attaques nocturnes de la Couleur, tout en effectuant des reconnaissances pendant la journée : en cherchant son repaire tout en évitant aussi bien les hélicoptères au-dessus de leurs têtes que l'équipe de la NASA installée près de l'épave de la navette. Ils peuvent encore décider de pousser l'exploration dans la ville ou sur les routes conduisant vers l'extérieur de la région, pour se faire une idée de l'étendue de la quarantaine et des forces déployées pour son maintien.

Autre décision possible pour les investigateurs : s'échapper de la zone en quarantaine afin d'obtenir des informations sur le contexte qui leur paraissent utiles. Vous jugerez de leur succès suivant l'ingéniosité de leurs plans. S'ils élaborent une stratégie réalisable pour se glisser hors de la région, ils devraient réussir, peut-être au prix de quelques jets appropriés. Un plan hasardeux, mal conçu ou irréaliste les enverra dans les bras des autorités plus tôt que prévu. Si leur plan est d'une bêtise flagrante, Pete Wordsworth pourra émettre des objections, se faisant ainsi l'avocat du diable (en dépit de ses convictions).

Les investigateurs qui parviendraient à s'esquiver de la zone en quarantaine devront également y rentrer discrètement, afin de vérifier les nouvelles informations qu'ils détiennent. Vous déterminerez leur succès de la même manière que lors de leur évasion. Les paragraphes qui vont suivre décrivent quelques incidents que les investigateurs observeront peut-être, à moins qu'ils n'y soient carrément impliqués. D'autres événements de la même veine peuvent venir à l'esprit du gardien. Vous userez de ces péripéties pour exalter l'horreur de la situation et introduire des éléments d'information.

***LA CONVERSATION SURPRISE*** : au cours d'une reconnaissance nocturne dans la ville, les investigateurs voient les phares d'un véhicule qui tourne à un coin de rue tout près d'eux. S'ils réussissent immédiatement un jet en Se Cacher, ils parviennent à se mettre hors de vue avant que le véhicule arrive. Doublez les chances de succès de chacun d'entre eux si l'obscurité est déjà tombée. Si les investigateurs regardent ou écoutent depuis leur cachette, une jeep de la National Guard avec deux soldats à son bord arrive presque devant eux et s'arrête. Si l'un des investigateurs a manqué son jet en Se Cacher, les militaires sautent à terre et le poursuivent. S'ils le rattrapent, ils l'appréhendent et l'emmènent au Motel de Gove. Mais ils ne le pourchasseront pas de façon bien méchante : ils s'imaginent qu'il s'agit seulement de quelque empoté qui s'est fait prendre à faire le mur pendant le couvre-feu.

Si tous les investigateurs sont parvenus à se cacher, la jeep s'arrête et les deux militaires font une pause, interrompant leur patrouille pour fumer une cigarette en bavardant. Ils parlent d'une jeune fille qu'ils viennent apparemment d'arrêter et de reconduire chez elle alors qu'elle violait le couvre-feu. Un soldat exprime quelques regrets : "On aurait dû la laisser venir avec nous, comme elle voulait. On aurait eu de la compagnie".

Mais l'autre n'est pas d'accord. "Tu plaisantes, mec. Et si elle avait eu le charbon ? Elle te souffle dessus, et tu finis tout noir et tout ridé !" Le premier rétorque : "Le charbon ! tu parles s'il y a du charbon dans ce bled ! Il se passerait plutôt quelque chose qui aurait à voir avec les huiles de la NASA qui sont arrivées. Et quelque chose de gros !".

Le second revient à la charge : "Et tu crois qu'ils auraient fait appel à des rigolos comme nous s'il se passait un truc vraiment important ? J'ai des doutes, mec ! Bon, on ferait mieux d'y aller. J'entends sur la radio que deux types sont morts." Et la jeep s'éloigne...

Si les investigateurs opposent aux conscrits une résistance armée, ces derniers se rendent immédiatement.

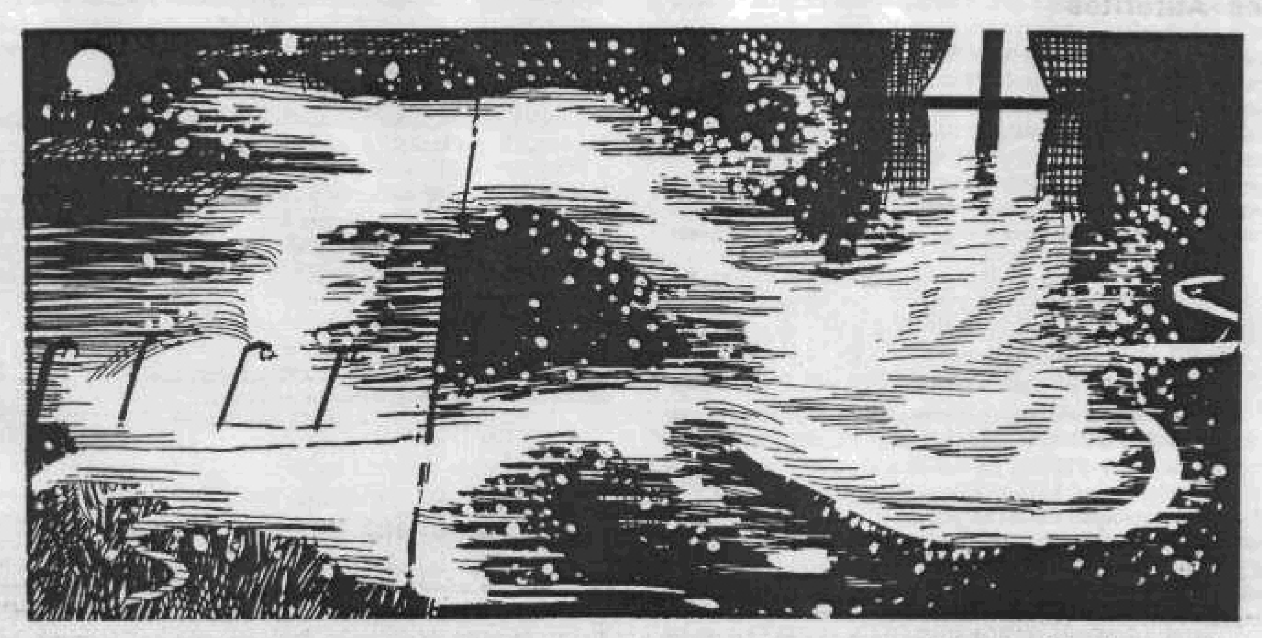
***ON ENTEND DES TIRS D'ARMES AUTOMATIQUES :*** un soir, au cours d'une reconnaissance en ville, les investigateurs entendent des tirs d'armes automatiques. S'ils se rapprochent des explosions en staccato, ils trouvent une des jeeps de patrouille. Plusieurs soldats sont en train de faire feu sur une maison. Le tir continue sporadiquement, jusqu'à ce qu'un lieutenant arrive sur les lieux à bord d'une jeep et ordonne aux hommes de cesser de faire feu. Il demande à être informé de ce qui s'est passé. L'un des hommes prend la parole : "J'ai vu quelque chose... quelque chose d'horrible qui bougeait dans la maison et on a tous entendu le cri et... et ... -" Il hésite, incapable de poursuivre. Aucun des autres hommes ne dit mot.

L'officier se prépare à entrer dans la maison, accompagné d'un des soldats, afin d'évaluer les dégâts qu'ils ont fait. A cet instant précis, le Général Drako arrive dans sa jeep personnelle. Le lieutenant va au rapport, envoyant un homme seul à l'intérieur. Il est encore en train de faire son exposé lorsque le soldat qui était entré dans la maison ressort en titubant, pris d'un haut de cœur, et s'évanouit. Drako ordonne aux autres d'aller à l'intérieur ; mais en les voyant ressortir en état de choc, il décide de s'y rendre lui-même. Les investigateurs entendent une exclamation, puis voient émerger le Général : son visage est couleur de cendre. Il ordonne à ses hommes : "Mettez de l'ordre là-dedans. Lieutenant, vous appellerez les Docteurs Hudson et Hargrave. Nous avons quelques nouveaux cas ici."
Si les investigateurs restent en observation dans leur cachette, ils voient arriver une ambulance de l'armée ; les corps sont enlevés. Ils verront même éventuellement le Dr. Hudson qui est venu avec Hargrave ; ils réaliseront ainsi que leur ami collabore avec l'équipe d'enquête.

***UN HELICOPTERE PASSE*** : un soir, les investigateurs voient patrouiller un hélicoptère. Ils l'observent tandis qu'il effectue un passage en rase-mottes, balayant le sol de son projecteur. Soudain, une pâle luminescence se détache du champ de blé qui se trouve sous l'hélicoptère, et passe en un éclair dans l'habitacle. Pendant quelques instants, rien ne se produit, puis la trajectoire de l'engin devient erratique et il se met en vrille. Sa queue s'abaisse, touche le sol : l'hélicoptère capote et s'écrase dans une explosion et une gerbe de flammes. Un T.O.C. permettra de détecter les nuances impossibles de la Couleur qui s'éloignent de la carcasse en feu.

Cet accident devrait mieux faire comprendre aux investigateurs combien la Couleur est dangereuse, et qu'elle n'épargne pas les militaires. Il peut aussi fournir une diversion, à la faveur de laquelle les investigateurs se glisseront hors de la zone de quarantaine, si tel est leur désir.

***RENCONTRES FORTUITES*** : vous trouverez en page 106 des renseignements sur quelques-uns des habitants, afin de donner un peu de corps à la mise en scène de la population locale.



*La Couleur pénètre dans une maison*

*LA MORT D'UN AMI :* cet évènement survient si le gardien désire qu'un investigateur ou un allié (Pete Wordsworth, par exemple) soit la proie de la Couleur ; peut-être dans le cas où les investigateurs ont besoin d'être un peu remués. Ils se trouvent donc éventuellement dans le havre que leur offre l'abri anti-atomique de Hargrave. Tandis qu'ils sont blottis les uns contre les autres et qu'ils supputent la nature de leur prochain mouvement, un choc sourd se produit de l'autre côté de la porte de l'abri. Qui est-ce ? La Couleur ne frapperait certainement pas ! Les questions lancées de l'intérieur restent sans réponse. On continue à frapper jusqu'à ce que quelqu'un se décide à ouvrir.

Lorsqu'un investigateur entrebâille le battant et rique un œil dehors, il doit affronter l'immonde parodie de ce qui a été le visage de son camarade, à un stade de désintégration extrêmement avancé. La Couleur s'est nourrie de lui sans merci, le laissant en vie alors qu'il aurait dû largement être déjà mort. Dans l'esprit de la victime, a subsisté une dernière lueur : le souvenir de ses amis, et elle s'est traînée jusqu'ici, amenant l'horreur à leurs pieds... Le malheureux tombe littéralement en miettes, sa chair friable se détachant en lambeaux sous les yeux des investigateurs. Ses mains se sont cassées à force de taper à la porte et gisent sur le sol de la cave, tandis qu'il continue machinalement à frapper avec les moignons desséchés de ses poignets. Les investigateurs qui contemplent ce hideux blasphème perdent 1D3/1D10 points de SAN. Cette victime, ils la connaissaient !

## Informations Extérieures

Si les investigateurs parviennent à effectuer des recherches hors de la zone en quarantaine, soit en personne, soit par ordinateur interposé, ils apprendront peut-être qu'une autre Couleur est déjà venue sur Terre. Pour une recherche informatisée, il faudra qu'ils disposent d'un ordinateur personnel ou d'un autre terminal, d'un modem et d'un émetteur-récepteur capable d'accéder à l'unité d'échange la plus proche (ainsi que d'un poste de radio, équipement minimal pour combattre l'ennui devant son terminal). Une recherche par ordinateur peut également s'effectuer grâce au téléphone ordinaire, mais il faut pour cela être en dehors de la zone de quarantaine. Les investigateurs ayant des connaissances scientifiques parviendront peut-être à se brancher sur les réseaux de communications par satellite...

Pour chacun des points qui vont suivre, il faut réussir un jet en Bibliothèque distinct.

*LES DOSSIERS DE L'UNIVERSITE DE MISKATONIC:* dans les dossiers anciens des départements de Physique et d'Astronomie figurent les descriptions de la météorite qui avait renfermé la précédente Couleur, avec l'inventaire de ses propriétés insolites, mentionnant en particulier sa haute teneur magnétique. Il est également précisé dans les notes qu'elle luisait d'une couleur qui n'était pas de ce monde, et qu'au spectroscope sa diffraction ne correspondait à rien de connu.

*LES DOSSIERS DES JOURNAUX D'ARKHAM :* divers articles commentent la chute météorite initiale, les résultats obtenus par les scientifiques et la maladie de la famille Gardner qui vivait dans la ferme touchée par la météorite. Un des récits parle d'un autochtone qui, passant une nuit à proximité de cette ferme, prétend avoir vu les arbres et les herbes luire de façon étrange et s'agiter sans qu'il y ait le moindre vent. D'autres décrivent les étranges fruits et légumes qui poussèrent ce printemps-là : énorme mais d'une teinte curieuse. Un dernier article dépeint la mort des Gardner, dans un incendie démentiel qui a détruit plusieurs bâtiments et les terrains des environs.

*LES ARCHIVES DU COMTE DE MISKATONIC :* sur les cartes d'état major de la région, on peut voir que ce qui fut jadis la ferme des Gardner se trouve aujourd'hui au fond d'une retenue d'eau. On trouve des rapports occasionnels sur d'étranges maladies ravageant ceux qui utilisent ce réservoir ; tous évoquent les symptômes associés à la Couleur. Un rapport de reconnaissance du terrain daté de 1925 recommande l'abandon du projet de barrage ; aucun détail n'y est donné, mais de mystérieuses impuretés souillant les eaux souterraines sont mentionnées en passant.

*LES DIVERS ANNUAIRES TELEPHONIQUES :* une recherche dans les annuaires permet de localiser le métreur qui avait rédigé le rapport de 1925. Si les investigateurs parviennent à le contacter au téléphone, ils pourront entendre le vieil homme, qui est extrêmement âgé, mais toujours vivant. Si cela arrange le gardien, ils pourront apprendre de lui toute l'histoire, telle qu'elle lui a été racontée dans les années 20, et qu'elle a été rapportée dans "La Couleur Tombée du Ciel".

## Les Autorités

Mis à part les investigateurs vraiment paranoïaques, tous finiront par conclure que le mieux à faire est encore de se présenter devant les autorités et de leur communiquer tout ce qu'ils savent, afin de convaincre les militaires et la NASA qu'il faut qu'ils collaborent tous pour vaincre la créature. Le fait de savoir que Hargrave travaille activement avec l'équipe de la NASA devrait leur donner confiance pour cette entreprise, dans la mesure où ils peuvent êtres sûrs qu'il intercédera en leur faveur.

Dans le cas où ils s'obstineraient à ne pas se joindre aux forces gouvernementales, il est probable que les investigateurs se feront surprendre à violer la quarantaine. Cela peut se produire de bien des façons - en manquant un jet en Se Cacher ou en Discrétion pour éviter une patrouille militaire, par exemple.

Une fois appréhendés, les investigateurs sont soulagés de leurs armes éventuelles, et emmenés dans une tente près de la caravane du Général Drako. La seule entrée est gardée par deux soldats armés. On ne les fera pas attendre longtemps : ils sont rapidement convoqués devant un officier. Ce dernier les dévisage avec suspicion, avant d'entamer l'interrogatoire. Il leur demande qui ils sont, et pour quelle raison ils ont violé cette quarantaine impérative.

Si les investigateurs prétendent ignorer la quarantaine ou les restrictions, l'officier ne les croit pas. Les compétences en Eloquence ou en Discussion sont plutôt nuisibles, de même que celle en Baratin : elles irritent le Général Drako qui écoute l'interrogatoire depuis la pièce voisine. Il entre en colère, et les investigateurs se voient accuser en bloc de paresse, de délinquance, de perversion et même de gauchisme.

Drako ne prêtera l'oreille à aucune histoire de monstre de l'espace. Si les investigateurs ont été arrêtés près de la maison de Hargrave ou à l'intérieur de celle-ci, Drako s'est déjà entretenu avec le Docteur, et celui-ci lui a appris la vérité. Dans ce cas, il laissera les investigateurs s'empêtrer dans leurs propres mensonges, puis enverra un assistant chercher Hargrave.

Si les investigateurs ont été appréhendés à un autre endroit, ou s'ils refusent de coopérer, Drako renouvelle ses accusations : ce sont des pillards, des saboteurs sous le régime de la loi martiale. Il suggère qu'en conséquence, il peut les faire fusiller pour absence de coopération ; en tout cas, il est certain qu'il va les faire emprisonner. Après avoir subi quelques minutes de ces fanfaronnades, les investigateurs finiront par être confrontés au Dr. Hudson, directeur de l'équipe.

Hargrave s'est déjà entretenu avec Hudson, et pour peu que les investigateurs soient d'étoffe prometteuse, ce dernier demandera à ce qu'on les relâche sous sa responsabilité. Drako n'est guère satisfait de voir les investigateurs lui filer entre les doigts, surtout s'ils se sont montrés hostiles à toute coopération. Il va grommeler que Hudson abuse de son rang, et se montrer réticent à l'idée de ne pas mettre les investigateurs sous les verrous. Le scientifique finira par passer au-dessus lui pour obtenir l'aval de ses supérieurs. Le Général se montre plutôt mauvais perdant, et il avertit les investigateurs qu'il les aura à l'œil : un seul faux pas, et ils pourront dire adieu à leur liberté.

Lorsque les investigateurs s'adressent à Hudson, ils doivent peser soigneusement leurs paroles. Hudson n'acceptera pas le concept d'une créature intelligente et malfaisante qui serait responsable du mal qui ravage les citoyens de Gove. Si les investigateurs avancent une telle explication, Hargrave prend un air gêné, et Hudson les interrompt dédaigneusement : "Vous avez vu beaucoup de films de science-fiction ?" Les investigateurs sagaces modifieront l'histoire, en décrivant éventuellement la Couleur comme une colonie de bactéries, ou un nuage de spores. Voilà un langage que Hudson peut accepter...

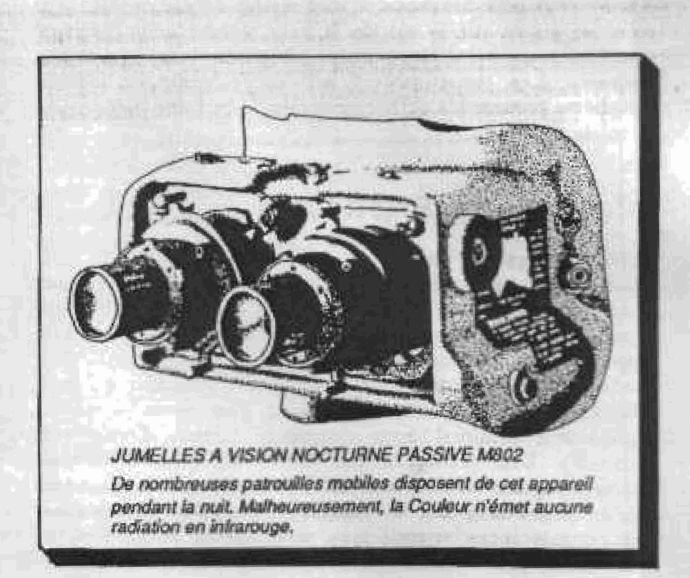
Les investigateurs ont la ressource de tenter des jets en Discussion pour convaincre le savant qu'il a tout avantage à les prendre dans son équipe. S'ils réussissent des jets sous les compétences professionnelles ou scientifiques adaptées à la situation, cela contribuera à persuader Hudson de les promouvoir conseillers de la NASA.

Si les investigateurs sont dans les bonnes grâces du Dr. Hudson, ils y gagnent de pouvoir user de toutes les ressources offertes par le gouvernement et l'équipe scientifique. Cela dit, il leur faudra tout de même un jet en Droit ou en Eloquence pour voir exaucer leurs requêtes par trop insolites. Ils ne pourront jamais gagner les faveurs du Gal Drako, bien qu'il coopère avec eux (à contre-cœur) s'ils semblent obtenir des résultats. Il est difficile mais possible, en ayant des preuves suffisantes à l'appui, de convaincre les chercheurs de la NASA de la présence d'une entité vivante sous l'apparence de la Couleur. Quant à l'étendue de la coopération gouvernementale, elle dépend de la façon dont les investigateurs se conduiront.

## Ce Que Savent Les Autorités

Un problème mystérieux se pose à propos de la navette. Un trou d'un mètre de diamètre a été pratiqué par action thermique à travers la paroi de sa soute, de l'intérieur vers l'extérieur. Les bords de cette perforation semblent avoir fondu, mais les experts sont unanimes : l'extrême chaleur qui a été nécessaire (qui constitue déjà une énigme en elle-même) aurait dû détruire *l'Atlantis*...

Tous les astronautes ne sont plus que des enveloppes mortes et racornies, et il en va de même pour les victimes parmi les habitants de la ville. Les tentatives visant à obtenir une culture du responsable : bactérie, virus, ou organisme, se sont avérées vaines. On a cependant pu extraire des tissus biologiques des victimes un étrange sérum qui, pendant quelques minutes qui suivent la mort de la victime, conserve une étrange couleur qui ne figure pas dans le spectre. Aucun des scientifiques ne peut expliquer cet effet, et son existence défie l'appareil théorique de la physique... Selon ses lois, toute énergie peut être analysée comme une longueur d'onde sur le spectre électromagnétique et toute longueur d'onde visible doit produire une couleur caractéristique. Ce nouveau phénomène n'ayant strictement rien de commun avec les bases de leurs connaissances, les savants ont convenu tacitement de l'ignorer, et ils travaillent sur d'autres aspects du mystère. Cependant, chacun des savants est conscient



*JUMELLES A VISION NOCTURNE PASSIVE M802*

*De nombreuses patrouilles mobiles disposent de cet appareil pendant la nuit. Malheureusement, la Couleur n'émet aucune radiation en infrarouge.*

qu'il y a là une opportunité professionnelle en or : la découverte est suffisamment importante pour valoir une dizaine de prix Nobel...

## La Localisation de La Couleur

Après l'atterrissage en catastrophe de la navette, la Couleur a quitté cette dernière pour chercher une cachette plus convenable pour ses embryons. Quelques heures plus tard, elle est revenue et a ouvert un trou dans la paroi de la soute afin d'en extraire sa progéniture, qu'elle a ensuite transportée jusqu'à la ferme abandonnée des Lomax qui se trouve à proximité et qui possède un puits propice. Les embryons sont à présent en lieu sûr : enfouis dans la vase tout au fond du puits. Ils seront bientôt prêts à éclore. En attendant, leur mère doit se nourrir. Au moment où les investigateurs découvrent le repaire de la Couleur, huit des embryons se sont transformés en larves.

A la longue, les investigateurs tenteront probablement de découvrir où se terre la Couleur pendant le jour, lorsqu'elle reste inactive. S'ils ont observé ses allées et venues nocturnes, ils en auront sans doute déduit qu'elle demeure à proximité de l'épave de la navette.

Les investigateurs essayeront peut-être de ratisser la zone qui s'étend depuis le maison de Hargrave jusqu'au-delà du site de l'atterrissage, dans l'espoir de repérer la cachette de la créature. S'ils le font à l'insu des autorités, cela risque d'être difficile, à moins d'avoir d'exceptionnelles compétences en dissimulation. Ils peuvent recourir à un compteur geiger pour relever les taux de radioactivité dans cette zone. Un nombre suffisant de mesures permettra d'établir un tracé isobarique dont le centre correspond au puits de la vieille ferme des Lomax.

Si les investigateurs ont rejoint l'équipe de la NASA, Hudson peut leur fournir des cartes d'état-major de l'armée sur lesquelles sont portés les résultats des mesures de la NASA. Ces relevés, analysés en tenant compte de la Couleur, permettent de désigner immédiatement la vieille ferme Lomax.

La ferme abandonnée est l'un des deux ensembles de constructions situés à 1,5 kilomètre au-delà d'une ligne joignant la navette, la maison de Hargrave et l'autre côté de la navette. Le second ensemble, la ferme Shinwell, est une affaire qui marche. L'armée a évacué ses habitants dès le premier jour de la quarantaine. La ferme Lomax est abandonnée depuis plusieurs années, depuis que Shinwell a acheté la propriété, en laissant tomber en ruine la vieille bâtisse. Hargrave rappelle qu'il y a là une grange écroulée et un puits profond. Il suggère que l'un de ces endroits pourrait fort bien être un terrain de reproduction potentiel pour l'agent de contamination...

*LA FERME LOMAX :* Si les investigateurs ne font pas partie de l'équipe gouvernementale, la majeure partie des informations et des événements qui vont suivre est inutile. Le gardien devra les adapter aux actions des joueurs, ce qui ne devrait pas être difficile. S'il se sent en veine de gentillesse, il permettra aux investigateurs d'être témoins à distance de cette séquence, en laissant le devant de la scène à l'équipe de la NASA.

Considérant qu'à présent les investigateurs travaillent en collaboration avec la NASA, et qu'ils ont décidé d'effectuer des recherches dans la vieille ferme Lomax, ils doivent constituer un groupe. Hargrave les accompagne, ainsi que Hudson (à leur grande surprise) qui dirige personnellement une équipe de la NASA. Ce dernier réquisitionne un camion, fournit aux investigateurs et à Hargrave des combinaisons NBC, et conduit ses troupes en direction de la ferme.

Lorsqu'ils arrivent sur les lieux, il est évident qu'ils ont trouvé le repaire de la Couleur (et plus particulièrement s'ils utilisent du matériel de détection des radiations). Ici, la végétation est surdéveloppée et anarchique, et soumise à des torsions et à des déformations contre nature. Si le groupe arrive au coucher du soleil, ses membres voient l'herbe et les autres plantes émettre peu à peu une luminescence de la même teinte que la Couleur - et se tordre encore plus convulsivement que celles qui s'agitaient derrière chez Hargrave. Dans la vieille grange écroulée, il n'y a rien d'autre que des toiles d'araignées et des veuves noires hideusement développées (certaines ont des corps aussi gros que des balles de ping-pong). Les compteurs geiger indiquent que la plus haute source de radiations se trouve dans le vieux puits.

Laissez les investigateurs organiser la recherche. Hargrave, Hudson, et l'équipe de la NASA peuvent émettre des idées ou des observations utiles pour le déroulement de la rencontre, cependant, ils sont sans doute suffisamment assommés, désemparés ou simplement préoccupés par les révélations, pour que le contrôle de l'action reste entre les mains des investigateurs. Si ceux-ci cherchent à se faire aider par le Gal. Drako, ce dernier risque fort de s'emparer du contrôle des opérations à la première occasion.

Si quelqu'un présente un compteur geiger directement au-dessus de la margelle du puits, l'appareil enregistre une énorme saute de radiations, identique à celle que les investigateurs ont peut-être remarquée la première fois que la Couleur a émergée de la navette. L'inconvénient, c'est qu'à chaque fois qu'un instrument est ainsi brandi au-dessus du puits, celui qui le tient court le risque (20% de "mal" chance) de se faire attaquer par la Couleur, qui tentera de l'aspirer dans le puits. Si l'appareil est présenté grâce à des moyens mécaniques, la Couleur essaiera de le désintégrer.

Le camion est équipé d'une sonde extensible avec laquelle on peut prélever un échantillon du fond du puits. (Ne pas oublier les 20% de chances d'attaque de la Couleur par instrument utilisé).

Celui qui sonde le puits sent une résistance molle et élastique à environ cinq mètres de profondeur. Les torches ne révèlent au fond qu'une boue noirâtre et collante. Lorsque la perche est remontée, elle porte un globe de vase visqueuse, collé à son extrémité. Il scintille de la Couleur contre nature, même à la lumière du jour. Il y a une protubérance sur un des côtés de cette obscène masse gélatineuse : une sphère étincelante d'une dizaine de centimètres. Le globe est une Couleur larvaire, alors que la sphère est un embryon. Nul doute que tout le monde se trouve fasciné par ce spectacle, et que plus d'un se précipite pour prélever un échantillon de la gelée. Y compris des investigateurs. Les exhortations à la prudence émises par les investigateurs circonspects ne seront pas entendues...

On apporte des récipients de verre stériles. Lorsque les investigateurs tentent de déloger la sphère et de la déposer doucement dans un de ces récipients, elle éclate et s'évanouit : les investigateurs ont déjà eu l'occasion de voir cela, s'ils sont entrés dans la soute de la navette juste après son atterrissage.

Si quelqu'un s'avise de déloger la masse de vase, elle jaillit soudainement de la perche et se plaque sur le bras de cette personne. Surprise, celle-ci lâche la sonde, mais il est trop tard. L'affreuse substance dévore avec rapidité la manche de la combinaison NBC et parvient à la chair. La victime tombe et se tord en hurlant. Ses cris s'interrompent au bout de quelques secondes, mais elle continue à lutter pendant presque une minute. Si quelqu'un tente de l'aider en grattant la vase pour la décoller, ou simplement s'approche de trop près, un crachat ignoble saute de la masse gélatineuse, et si l'ex-sauveteur ne parvient pas à l'Esquiver, il devient une autre victime.

Toute personne frappée par un fragment de la larve doit obtenir un jet réussi sous sa DEX x 5 pour parvenir à s'arracher de sa combinaison NBC avant que la chose ne l'ait traversée et n'ait infecté sa chair. Ceux qui sont ainsi contaminés endurent les mêmes souffrances que la première victime, mais leur agonie est deux ou trois fois plus longue, car ils n'ont été atteints que

par un petit morceau qui a besoin de plus de temps pour tuer. Ces petites projections ne peuvent pas se subdiviser encore ; en théorie, une personne frappée par l'une d'entre elles peut être sauvée, à condition que la partie infectée de son corps soit excisée rapidement et que la vase soit enlevée du même coup. L'opération inflige immédiatement 3D6 points de dommages, mais les sauveteurs ne risquent rien.

La vue de la mort d'une personne en proie aux ravages de la vase coûte 1/1D6 points de SAN. Le seul secours que l'on puisse apporter à la première victime, c'est une balle bien placée... Si le Gal Drako est à proximité, il a le réflexe de dégainer son arme pour répondre à l'attaque, mais son regard se fige devant le spectacle, et il reste paralysé d'indécision, contrairement à sa nature. Il n'agit que si l'un des investigateurs le lui ordonne. Le sort de la victime est la démonstration que l'équipe a trouvé le repaire de la Couleur. Il reste à présent à lui régler son compte... Le Général Drako lui-même en défère à présent aux investigateurs ; il est encore sous le coup du choc, après ce qu'il a vu...

## La Lutte contre La Couleur

Les investigateurs pourront imaginer plusieurs méthodes pour défaire la Couleur, en fonction de ce qu'ils auront appris ou déduit.

***LES EXPLOSIFS :*** jeter des explosifs dans le puits, afin de sceller la Couleur au fond. Les militaires disposent de tout un arsenal d'explosifs, allant de la grenade à main jusqu'à l'ogive nucléaire. Si les investigateurs sont tout seuls, ils devront se procurer tant bien que mal de la dynamite, bricoler des cocktails maison à essence, ou encore piller des stocks militaires.

A condition d'être suffisamment puissante, une explosion scellera le puits et ébranlera les Couleurs embryonnaires, ce qui les tuera. Les Couleurs larvaires ne sont pas encore totalement immatérielles, de sorte qu'elles seront emmurées par l'explosion. Il leur faudra des années avant de pouvoir se frayer seules un chemin. Mais la Couleur adulte n'est affectée par aucune explosion terrestre : elle émergera du sol pour attaquer tous ceux qui se trouvent là. Après avoir dévasté tout ce qu'elle pourra, elle s'enfuira pour se trouver une nouvelle tanière. Dès qu'elle l'aura, elle reviendra au puits, et commencera à creuser une série de cheminées dans le sol, afin de permettre à sa progéniture de se dégager et de la suivre dans son nouveau repère. Elle a huit larves, et pratiquera donc huit forages.

Un engin nucléaire tactique détruit les larves, mais la Couleur peut toujours s'enfuir ailleurs ; elle fera encore des ravages, puis s'enfuira dans le ciel lorsqu'elle aura accumulé suffisamment de Pouvoir pour percer le champ magnétique terrestre.

***LA LUMIERE VIOLENTE :*** la Couleur ne chasse que la nuit, et se cache durant le jour au fond du puits. Les investigateurs risquent d'un déduire à tort que la lumière intense la blesse, et tenter de l'emprisonner au moyen de projecteurs surpuissants braqués sur le puits. Hélas, la lumière ne fait qu'incommoder la Couleur, sans plus. Les projecteurs pourront retenir la Couleur dans son puits jusqu'à ce qu'elle devienne impatiente de se nourrir ; à cet instant, elle les attaquera, en les écrasant et en les fondant. Ceux qui se trouvent trop près seront également agressés. Après avoir détruit les lumières, la Couleur embarquera ses embryons non encore éclos de leurs sphères iridescentes, en direction d'un autre refuge. Puis elle reviendra pour emporter également ses larves.

***LE SIGNE DES ANCIENS :*** pour des raisons inconnues, la Couleur est curieusement vulnérable à ce signe. Si l'un des investigateurs le connaît, il peut en user contre elle. Si l'on scelle l'ouverture du puits à l'aide d'une grande pierre ou d'un bloc de béton portant un Signe des Anciens gravé, la créature ne


*Le Signe des Anciens*

pourra pas émerger par là. Mais elle pourra creuser un autre tunnel à travers le sol pour se constituer une nouvelle sortie.

Le simple fait de toucher la Couleur avec un Signe des Anciens peut suffire à la détruire. Le Signe peut être jeté dans le puits au moment où la Couleur s'y terre ; ou bien on peut le brandir à bout de bras lors d'une de ses attaques. La Couleur craint naturellement le Signe des Anciens, mais elle le hait aussi, et attaquera en premier toute personne qui le portera.

Lorsqu'un Signe des Anciens entre en contact avec la Couleur, le Signe se réduit en poussière, et la Couleur peut être détruite - le pourcentage de chances de succès est égal au score en POU du Signe (normalement, 2 points n'offrent qu'une petite chance de 2%, mais certains Signes des Anciens de fabrication spéciale peuvent en avoir plus). Même si la Couleur n'est pas détruite, elle fléchit et recule après la désagrégation du Signe, restant inerte pendant un round de combat avant de pouvoir redevenir active.

Si la Couleur est détruite, son POU accumulé se perd instantanément dans une spectaculaire explosion. Tous ceux qui se trouvent à moins de 3 mètres de la Couleur encaissent 4D6 points de dommages ; ceux qui se trouvent à moins de 6 mètres, 3D6, etc. Les dommages diminuent de 1D6 points pour chaque supplément de 3 mètres, ou fraction de cette distance. Lorsque la Couleur est détruite, il est possible de contenir sa monstrueuse progéniture en démolissant le puits avec des explosifs. Au moins pour quelques années...

Si les investigateurs déploient une quantité exceptionnelle de Signes des Anciens, la Couleur risque de déclarer tout simplement forfait et de s'enfuir dans l'espace, abandonnant ses embryons et ses larves aux tendres soins de la NASA.

***LES CHAMPS MAGNETIQUES :*** les investigateurs observateurs n'auront pas manqué de remarquer que la Couleur n'aime pas les champs magnétiques, et cela leur fournira une arme contre elle. Parmi les indices, la déclaration télévisée du Dr. Leathergan selon laquelle le champ magnétique terrestre a sans doute retenu en orbite la nuée lumineuse, et aussi les grands détours de la Couleur devant les électro-aimants de la casse de Buddy. Si les investigateurs ont eu accès à des informations à l'extérieur de la zone en quarantaine et ont obtenu de consulter les vieux rapports de l'Université de Miskatonic sur les propriétés magnétiques de la météorite qui a amené la Couleur sur la Terre un siècle plus tôt, cela viendra corroborer les précédents indices.

Les sources les plus proches de forces magnétiques importantes sont les grues de Buddy. Pour les amener et les positionner autour du puits asséché, il faut plusieurs jets de compétence. Pour commencer, il faut conduire la grue valide et les bras de charge à travers champs jusqu'au puits : un jet en Conduire Engin Lourd. Il faut ensuite brancher les aimants sur une installation militaire : un jet en Mécanique et un jet en Electricité pour chacun. Chaque jet manqué gâche un aimant. La NASA pourra éventuellement obtenir quelques électro-aimants supplémentaires, mais il faudra un jour au moins pour faire venir le matériel. Plusieurs techniciens se trouvent parmi les hommes de Drako ; chacun ayant 3D6 x 5% dans la compétence appropriée. L'installation des grues est longue, et ne devrait pas être terminée avant la nuit tombée.

Les champs de trois aimants sont suffisants pour contraindre la Couleur à rester au centre de leur triangle. Elle ne peut ni s'échapper, ni user de sa technique de désintégration ou de tout autre, plus destructrice. Elle ne peut rien faire, ni aller nulle part. Au cours des semaines suivantes, les militaires amènent du matériel lourd pour produire un énorme champ magnétique, achètent le terrain, et constituent un centre de détention dont la Couleur ne pourra jamais s'échapper, sauf en cas d'incompétence, de sabotage ou de panne d'électricité.

S'il n'y a que deux électro-aimants opérationnels, la Couleur est un peu coincée, mais nullement vaincue. Elle réalise qu'elle a perdu la partie, et s'enfuit dans l'espace (voir plus loin le chapitre intitulé : "La Couleur s'Echappe").

• Il existe une autre possibilité pour exploiter les électro-aimants de Buddy, en particulier si les investigateurs n'ont pas localisé le repaire de la Couleur ou s'ils font cavalier seul. Elle consiste à appâter la créature pour la faire entrer dans le dépôt de ferraille, et à s'en occuper sur place. Les investigateurs peuvent dans ce cas essayer d'éteindre les électro-aimants avant que la Couleur n'entame sa chasse nocturne, et attendre là qu'elle vienne à eux. L'effet préventif des aimants étant annulé, la Couleur continuera tout droit à travers la maison de Hargrave jusqu'au dépôt de ferraille. Si un investigateur est posté à chaque grue, prêt à allumer le contact dès que la Couleur atteint le centre de l'enclos, elle peut être piégée au beau milieu de la casse de Buddy.

Pour que la machination réussisse, il suffira d'un seul jet en Electricité ou en Conduire Engin Lourd (au choix du joueur) pour que chacun des investigateurs parvienne à brancher le courant en même temps que les autres. Pour attirer la Couleur en position correcte, il vaudra mieux que deux ou trois investigateurs se tiennent au centre du terrain pour servir d'appât. Faute de quoi, la Couleur risque de se contenter d'attaquer la victime la plus proche et de s'en nourrir, et cette victime pourrait se trouver derrière la première grue venue... Le gardien vérifiera éventuellement si quelques-uns des investigateurs sont munis du Signe des Anciens; ceux qui n'en porteront pas seront choisis en priorité par la Couleur.

Si la Couleur n'est pas approximativement au centre lorsque les électro-aimants sont remis en marche, elle n'est pas prise, mais seulement repoussée (et elle ne tombera pas deux fois dans le même traquenard). Si un des investigateurs ne parvient pas à faire partir son électro-aimant en simultanéité avec les autres (qu'il ait manqué son jet de compétence ou qu'il ait été distrait d'une façon quelconque), la Couleur n'est pas prise au piège. Néanmoins, elle est repoussée de toute personne sur laquelle elle était sur le point de se nourrir.

Si le plan se déroule bien, la Couleur reste prisonnière de la souricière tant que les groupes électrogènes continuent à fonctionner et que Buddy ne revient pas. A ce stade de l'opération, même s'ils ont agi en franc-tireurs, les investigateurs peuvent décider qu'il est temps d'en référer auprès des autorités. Après estimation de la situation par l'équipe de la NASA, l'armée achète le dépôt de ferraille de Buddy ainsi que la maison de Hargrave, et installe un centre de détention magnétique pour la Couleur. S'ils ont attrapé la Couleur tout seuls, les investigateurs sont auréolés d'un grand prestige aux yeux des autorités ; même le Général Drako leur manifeste une approbation bougonne.

Si elle a échappé de justesse aux électro-aimants de Buddy, la Couleur n'est pas susceptible de se risquer à une évasion prématurée dans l'espace, comme elle le ferait si elle était acculée de cette façon dans le puits des Lomax. Par contre, si la menace des aimants est accompagnée d'un autre danger imminent (éventuellement, un Signe des Anciens de grandes dimensions), la Couleur s'échappe dans le ciel (voir plus loin). Si les investigateurs tendent leur guet-apens chez Buddy juste après avoir sérieusement menacé la Couleur dans le puits, ou simplement après l'avoir agacée, leur tentative échoue, car la Couleur s'est déjà cherché une autre cachette. A moins que le parc de ferrailles ne soit sur une ligne directe entre Gove et son nouveau repaire, la Couleur ne s'approchera plus de chez Buddy.

*LES SORTS MAGIQUES :* les investigateurs peuvent recourir à d'autres magies que le Signe des Anciens. S'ils Contactent ou Invoquent une créature d'une race indépendante supérieure ou d'une race de serviteurs supérieure, un Grand Ancien ou un Dieu Extérieur, et qu'ils parviennent à communiquer de façon amicale avec cette entité, elle pourra leur indiquer la vulnérabilité de la Couleur aux champs magnétiques ou au Signe des Anciens (à l'estimation du gardien), suivant ses propensions. Mais l'entité réclame immanquablement un paiement pour ces renseignements (également à l'estimation du gardien) ; un sacrifice, en général, ou un vœu aux graves conséquences. Aucune de ces entités ne combattra la Couleur, à moins d'y être contrainte par un sort de Contrôle. Même dans ce cas, la Couleur reste invulnérable à toutes les attaques physiques, même celles que pourrait par exemple développer une Horreur Chasseresse.

Parmi les sorts que l'on peut tenter de mettre en œuvre, figurent la Poudre d'Ibn Ghazi, qui rend la Couleur très visible, même dans la lumière la plus intense ; le Flétrissement, qui est sans effet ; et la Terrible Malédiction d'Azatoth qui est par contre très efficace. En fait, si cette dernière est utilisée, la Couleur est extrêmement découragée, et chaque fois que le sort est lancé avec succès, il y a 20% de chances cumulatives pour que la Couleur décide de s'enfuir de la Terre (voir plus loin).

*LES AUTRES AGENTS :* ni le feu, ni les liquides ou les gaz empoisonnés, ni les projectiles, etc. n'affectent la Couleur. Les appareils de visée au laser dont sont équipés les tanks, les missiles, etc., n'ont aucun effet sur elle, mais des rayons laser de forte intensité (comme ceux conçus pour endommager les missiles, par exemple) pourront chasser la créature. Les micro-ondes ne lui causent aucune gêne, pas plus que les dérisoires circuits électriques domestiques, automobiles, etc... La Couleur est invulnérable aux ondes sonores, comme à toute autre force physique.

## La Couleur s'enfuit

Si elle est pressée de trop près par des électro-aimants, des Signes des Anciens ou d'autres harcèlements, la Couleur peut se décider à quitter la Terre pour tenter de se reproduire ailleurs. En pareil cas, les événements qui vont être énoncés se produiront. Pour les besoins de l'histoire, il faudrait que le gardien s'arrange pour que l'évasion ait lieu au coucher du soleil. La chose se passe probablement dans la ferme Lomax. La végétation environnante, ainsi que la charpente carbonisée de la vieille maison et celle de la grange écroulée commencent à se tordre et à luire de cette pâle luminescence fantomatique et extraterrestre qui caractérise le spectre de la Couleur.

Sous les yeux des investigateurs, la luminosité de la Couleur augmente, et forme un rayon lumineux se déversant hors du puits dans le ciel. Au même instant, la phosphorescence spectrale des environs se mue en une sarabande d'étincelles qui s'élève pour rejoindre le faisceau de lumière de la Couleur, là où les nuages roulent furieusement sous l'impact du rayon blasphématoire.

Soudain, la Couleur jaillit verticalement du puits, s'enlève tout droit vers le ciel sans laisser trace du rayon lumineux derrière elle, car elle en dévore l'énergie pour son vol vers les étoiles. Un dernier drainage de Pouvoir achève toutes les matières organiques contaminées à la ronde, et l'indescriptible lumière malsaine qui infectait l'endroit est aspirée dans le ciel, après ce qui semble être une spectaculaire et silencieuse explosion. C'est la fin. Toute la végétation et toutes les autres matières organiques contaminées des environs (y compris tous les personnages infectés mais encore en vie) se désagrègent en une fine poussière grise. Il ne reste plus qu'un désert mort, semblable à la "lande foudroyée" qu'une autre Couleur laissa jadis derrière elle, non loin d'Arkham.

Si, faute d'avoir saisi la signification des premières manifestations, des personnages se trouvent encore dans la zone de contamination au moment où la Couleur prend le chemin des cieux, ils sont pris dans l'ultime explosion de POU, perdant 3D6 points de Dommages et 2D6 points de POU lorsque leur force vitale est drainée par la Couleur pour alimenter énergétiquement son décollage.

La Couleur a quitté la terre. Mais a-t-elle complètement abandonné notre système solaire ? Ou bien s'est-elle contentée de revenir en orbite, attendant patiemment un autre vol spatial qui la ramènera un jour pour qu'elle se nourrisse à nouveau ? Ces questions ne recevront de réponse sûre que le jour, où peut-être, la Couleur Tombée du Ciel reviendra parmi nous...

## La Fin de l'Histoire

Il est tout à fait possible que la Couleur ait gagné la partie. S'il en est ainsi, elle fait éclore ses milliers de larves, puis repart dans l'espace. Il est également possible que la Couleur elle-même soit vaincue, mais que ses embryons restent intacts, par ignorance ou incompétence de la part de la NASA ou des investigateurs. Dans les deux cas, les larves se répandent et pompent la vie de toute la région agricole sur des kilomètres à la ronde. Les militaires tentent d'évacuer la population, mais celle-ci, contaminée par la pesanteur mentale engendrée par la Couleur, refuse de partir. Les troupes stationnées pour veiller à l'évacuation finissent par être, elles aussi, affectées de cette viscosité mentale, et refusent à leur tour de s'en aller. La plupart des gens doivent être déplacés de force, mais nombreux sont ceux qui se cachent pour rester.

Plusieurs mois plus tard, cinq mille Couleurs devenues adultes s'élancent vers l'espace, et cent soixante kilomètres carrés de terre sont dévastés au milieu du Kansas. Des centaines de milliers de personnes trouvent la mort. Il reste une "lande foudroyée" semblable à celle qui s'étend près d'Arkham, mais bien plus vaste. Aucune vie ne se développera jamais à nouveau à cet endroit. Devant cela, les investigateurs réalisent (s'ils ne l'ont déjà fait) que la Couleur avait répandu sa semence avant de s'en aller, et chacun d'eux perd 2D6 points de SAN. Le pays demeure en quarantaine pendant des années, et de nombreuses missions d'études gouvernementales viennent le visiter, pour essayer de comprendre ce qui est arrivé à cette terre.

Notez que si les investigateurs se contentent de fuir la région, en laissant les malheureuses autorités déconcertées se débrouiller toutes seules avec le problème, la Couleur assurera la croissance de sa progéniture de manière automatique, puis repartira saine et sauve. Les investigateurs perdront 2D6 points de SAN chacun.

Si les investigateurs détruisent la Couleur ou l'obligent à retourner dans l'espace, ils recevront 1D8 points de SAN chacun. S'ils en sont venus à bout sans le secours des autorités, vous les gratifierez d'un bonus de 3 points de SAN : ils l'ont bien mérité. S'ils ont également détruit les embryons de la Couleur, vous leur attribuerez 1D10 points de SAN supplémentaires.

S'ils ont également détruit les embryons de la Couleur, vous leur attribuerez 1D10 points de SAN supplémentaires.

Que les investigateurs soient parvenus ou non à débarrasser la région de la Couleur et de son emprise, leurs démêlés avec l'armée, la NASA, et les personnages officiels ayant des responsabilités dans la Juridiction de Gove et de la zone en quarantaine auront sûrement des conséquences pour eux. Les voies de fait, atteintes à la propriété privée et autres délits perpétrés par les investigateurs devront être amnistiés, expiés ou réparés d'une façon ou d'une autre. De même, les contacts personnels et les amitiés qu'ils auront pu établir ne devraient pas être oubliés, et ressortiront au cours d'aventures ultérieures.

## Les Personnages

*LA COULEUR :* il s'agit de la Couleur mère, qui est la cause initiale de tous les problèmes. Pour les détails complets sur ses possibilités, consultez l'encadré sur la Couleur qui se trouve près du début de ce scénario.

**LA COULEUR TOMBEE DU CIEL, Mère**

FOR 18 TAI 42 INT 12 POU 42 DEX 18

Déplacement 40

**Armes :** Se Nourrir 85%, dommages 1D6 + pertes dans les caractéristiques*

Attaque Mentale, dommages particuliers, 1D6 points de Magie + 1D6 points de SAN

Désintégration, destruction automatique

Etreinte 60%, dommages par étreinte

** aspire des points de FOR, de CON, de POU, de DEX et d'APP aux victimes lors d'une attaque visant à Se Nourrir. Toutes les victimes ayant un nombre de points de Magie supérieur ou égal à 13 perdent 2 points dans chacune des caractéristiques affectées. Une victime ayant un nombre de points de Magie inférieur ou égal à 12 perd 3 points.*

*DR. WILLIS HARGRAVE :* Willis Hargrave est un docteur en médecine spatiale retraité. Il a fait partie de la NASA. C'est un homme tranquille et empli de sa vocation, expert dans son domaine bien qu'il ait un point de vue critique sur les tendances actuelles de la NASA. Il est déchiré entre son sens du devoir envers son pays et sa loyauté envers les investigateurs. Il offre dès que possible ses services à la commission d'enquête de la NASA, mais il tait la présence des investigateurs jusqu'à ce qu'il n'ait plus d'autre choix que de parler. S'il pense que les connaissances des investigateurs pourront aider la NASA à combattre le mal venu de l'espace, il les livrera peut-être, mais ce sera à contre-cœur, et certainement pas à la légère. Il plaidera vaillamment en leur faveur auprès de Hudson et du Gal. Drako, et il fera tout ce qui sera en son pouvoir pour aider les investigateurs à gagner la confiance des autorités.

**DR. WILLIS HARGRAVE, Médecin**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 9 | CON 10 | TAI 12 | INT 18 | POU 14 |
| DEX 10 | APP 11 | EDU 21 | SAN 70 | PVie 11 |

**Compétences :** Astronomie 65%, Botanique 55%, Chimie 45%, Informatique 40%, Discussion 55%, Diagnostic 75%, Premiers Soins 95%, Bibliothèque 75%, Pharmacie 40%, Psychologie 80%, Psychanalyse 45%, Médecine Spatiale 85%, Trouver Objet Caché 50%, Soigner Maladie 75%, Soigner Empoisonnement 60%, Zoologie 75%.

*DR. VINCENT PETER WORDSWORTH :* Wordsworth (Pete pour les intimes) est médecin à Emporia, dans le Kansas. Il a une personnalité dynamique et positive. Il est confiant dans sa médecine, dans ses convictions et dans la puissance de Dieu secourable pourvu que l'acte soit juste et que l'on connaisse Sa Parole. Wordsworth est un ami de Hargrave et, comme tel, devient celui des investigateurs. Il n'a pas confiance dans les militaires, et il pense que les scientifiques feraient mieux de consacrer plus de temps à des œuvres utiles, au lieu de perdre leur énergie dans des entreprises superflues comme la conquête de l'espace. Il se fait du souci pour sa femme et ses patients à

Emporia ; s'il parvient à sortir, ou à avoir accès à un téléphone dont la ligne fonctionne, il appelle immédiatement les siens.

Il s'avère un allié loyal dans la croisade des investigateurs contre la Couleur ; il finira par décider qu'il s'agit d'un esprit malin, accomplissant l'œuvre de Satan. Les investigateurs peuvent parfois avoir des défaillances. Mais Wordsworth se lance dans la croisade comme s'il s'agissait d'un combat personnel entre lui et l'Ennemi, transformant la campagne en une vaste bataille spirituelle qu'il entend gagner. Hélas ! ni sa théologie ni sa médecine ne lui permettent d'appréhender la vraie nature de la Couleur. Il méprise et dénonce les pratiques magiques pour combattre la créature, et a le sentiment que des techniques aussi terre-à-terre que le magnétisme ne sont pas dignes de considération. Mais cependant, s'il constate que les aimants sont efficaces, il peut changer d'avis quant à la nature de l'ennemi. En tout cas, son excès de foi risque finalement de provoquer sa chute.

Il peut être fort utile, en apportant aux investigateurs sa connaissance de la région, un réconfort moral, ou même à l'occasion des idées directrices lorsqu'ils sont en proie à l'indécision. Il peut les inciter à persévérer dans la bataille spirituelle contre la Couleur au moment où les investigateurs pensent à battre en retraite, voire les attirer vers des événements qu'ils auraient manqué sans son intervention. Si les investigateurs se montrent impuissants à sauver quelqu'un de la Couleur, il se retire dans une période de prière et de méditation, les laissant agir seuls. Dès qu'il aperçoit la lueur de la Couleur, il accourt et s'efforce de la repousser.

**DR. VINCENT PETER WORDSWORTH, Médecin**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 12 | CON 13 | TAI 10 | INT 16 | POU 18 |
| DEX 12 | APP 12 | EDU 19 | SAN 86 | PVie 12 |

**Compétences :** Etude de la Bible 70%, Histoire Chrétienne 45%, Diagnostic 55%, Conduire Automobile 45%, Premiers Soins 65%, Bibliothèque 60%, Eloquence 85%, Citer les Ecritures 55%, L/E l'Allemand 65%, L/E le Grec 85%, L/E l'Hébreu 65%, E/L le Latin 50%, Trouver Objet Caché 45%, Soigner Empoisonnement 55%.

***ABIHU "BUDDY" STREEP :*** Buddy Streep est le propriétaire de "La Meilleure Casse à l'Est de Coves", le dépôt de ferraille qui se trouve en face de la maison de Hargrave. C'est un homme peu sympathique, négligé, coiffé d'une tignasse hirsute. A mi-chemin entre la trentaine et la quarantaine, il est déjà bedonnant. Cette canaille n'hésitera pas à entreprendre n'importe quoi, du moment que cela lui permet d'avoir le dessus - sans se soucier d'éthique, de morale, ou même de légalité.

Buddy a entendu dire un jour que les Messes Noires étaient célébrées par des gens tout nus. Il a donc un peu tripoté dans l'occulte pendant quelques temps. Chez lui, sa bibliothèque est bourrée de pornographie à bon marché, entrelardée de quelques ouvrages occultes. Il a une copie de la Bible Satanique portant la dédicace : "Pour Buddy, de la part d'Anton" (c'est une contrefaçon), ainsi qu'un faux exemplaire du *Necronomicon* en édition de poche qui n'est qu'une falsification sans intérêt. Il n'y a qu'un véritable ouvrage appartenant au Mythe parmi les autres livres : un exemplaire éculé de l'édition Golden Goblin des *Cultes Innommables* de Von Juntz. Mais Buddy n'est jamais parvenu à dépasser l'introduction indigeste de ce volume.

En dépit de tous les soupçons qu'il peut inspirer aux investigateurs, Buddy ne sait rien sur la Couleur. Si elle commence à affecter son esprit, il se pourrait qu'il devienne fou et qu'il décide de l'aider en lui amenant des victimes, dans l'idée que cela pourrait le mettre dans ses bonnes grâces. Il va sans dire que la Couleur n'a aucune notion du concept de gratitude, et qu'elle dévorera Buddy sur le champ, comme elle le ferait pour n'importe qui. Buddy détient chez lui un fusil de chasse à canon scié (illégal), chargé de chevrotines. Il n'hésitera pas à s'en servir sur la première personne qu'il surprend en train de s'introduire dans sa maison. S'il pense que cela lui rapportera quelque chose de donner les investigateurs aux autorités, il le fera : il les dénoncera à titre de saboteurs communistes, ou pire.

Buddy et Pete Wordsworth sont des ennemis naturels. Si jamais Pete tombe sur la bibliothèque de Buddy, il dénoncera les "instruments du démon" et tentera de les détruire en les lançant dans la cheminée. Il commencera par la pornographie, et ne jettera les livres occultes qu'après coup. S'ils agissent rapidement, les investigateurs pourront peut-être sauver les *Cultes Innommables* de la destruction.

**BUDDY STREEP, Ferrailleur**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 12 | CON 13 | TAI 15 | INT 14 | POU 12 |
| DEX 13 | APP 9 | EDU 12 | SAN 52 | PVie 14 |

**Armes :** Fusil de chasse de Calibre 20 60%, dommages 2D6

**Compétences :** Comptabilité 85%, Marchandage 70%, Crédit 65%, Conduire Automobile 85%, Electricité 70%, Baratin 70%, Mécanique 65%, Conduire Engin Lourd 70%, Eloquence 45%, Discrétion 65%.

**BERGERS ALLEMANDS DE BUDDY**

| *chien* | *FOR* | *CON* | *TAI* | *DEX* | *POU* | *PVie* |
|---|---|---|---|---|---|---|
| TOBY | 12 | 14 | 5 | 13 | 7 | 12 |
| RIPPER | 9 | 17 | 5 | 16 | 12 | 13 |

Déplacement 12

| *Arme* | *Attaque* | *Dommages* |
|---|---|---|
| Morsure | 55% | 1D8 |

**Compétences :** Trouver Objet Caché 75%, Suivre une Piste à l'odeur 85%.

***MORRIS HUDSON :*** Hudson est à la tête de l'équipe que la NASA a envoyée à Gove pour enquêter sur les causes de la contamination qui s'est emparée de la navette spatiale et sur son atterrissage sans autorisation dans le Kansas. C'est un assez bon scientifique et un bon administrateur. Malheureusement, il a affaire à une force qui dépasse de beaucoup la compréhension commune. Il est convaincu que les attaques de la Couleur sont les syndromes d'un virus extraterrestre. Il est incapable de concevoir que les dégâts sont l'œuvre d'une seule créature douée de vie.

Sa plus grande crainte, c'est que ce désastre puisse paralyser le programme de la navette pendant des années ; aussi, il coopère avec la quarantaine militaire, bien qu'à son idée il soit souhaitable de mener les investigations de manière différente. Sa seconde plus grande crainte, c'est que l'image de la NASA ne soit ternie, au cas où transpireraient des rumeurs selon lesquelles l'agence considérerait avec sérieux une théorie de "monstre de l'espace". C'est un homme juste et objectif ; il donnera leur chance aux investigateurs, ne fut-ce que par respect pour son vieil ami Hargrave, à moins qu'ils n'essayent de lui faire avaler des théories inacceptables, qu'elles soient vraies ou non.

**DR. MORRIS HUDSON, Médecin**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 10 | CON 11 | TAI 11 | INT 18 | POU 13 |
| DEX 10 | APP 11 | EDU 21 | SAN 65 | PVie 11 |

**Compétences :** Administration 75%, Astronomie 85%, Astrophysique 80%, Chimie 55%, Informatique 70%, Discussion 85%, Diagnostic 50%, Premiers Soins 50%, Bibliothèque 65%, Physique 60%, Psychologie 65%, Soigner Maladie 35%.

***JUSTIN R. DRAKO :*** Le Général Drako est le chef militaire investi de la charge de maintenir l'ordre à l'intérieur de la zone en quarantaine, et de veiller à ce que cette quarantaine soit respectée. Il détient l'autorité suprême sur la zone, excepté dans le domaine scientifique, où Hudson a la prééminence. Drako accomplit toutes choses suivant le mode militaire. Il se méfie de tous ceux qui ont un autre point de vue.

Certains aspects de sa tâche actuelle ne lui plaisent guère : jouer les nounous pour les scientifiques de la NASA et les infirmières pour les civils, par exemple. Mais il sait que c'est important, et il y voit une chance excellente de bien s'en tirer et de grimper un échelon. Il réprimera tout ce qui risque de le faire paraître à son désavantage, et soutiendra l'inverse. Tant que les investigateurs n'auront pas fait leurs preuves, il ne leur fera pas confiance et il s'en méfiera. Puis il mettra toutes ses ressources à leur service si tout se passe bien, afin de moissonner un maximum de lauriers.

**JUSTIN R. DRAKO, Brigadier-Général, Armée des Etats-Unis**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 16 | CON 14 | TAI 14 | INT 12 | POU 15 |
| DEX 12 | APP 10 | EDU 16 | SAN 75 | PVie 14 |

**Armes :** Poing 80%, dommages 1D3+1D4
45 Automatique 65%, dommages 1D10+2
Fusil M-14 75%, dommages 2D6+3
**Compétences :** Administration 65%, Conduire une Jeep 45%, Interrogatoire 60%, Droit Militaire 85%, Réglementation des Salaires Militaires 80%, Conduire Engin Lourd (tank M60A1E1) 45%, Eloquence 70%.

**REGIMENT D'INFANTERIE**

**Sergent**
DEX 12 SAN 55% PVie 13
*Fusil M-16 35%, dommages 2D8*

**Caporal**
DEX 11 SAN 15% PVie 12
*Fusil M-16 48%, dommages 2D8*

**Soldat N°1**
DEX 9 SAN 50% PVie 10
*Mitrailleuse M-60 35%, dommages 2D6+3*

**Soldat N°2**
DEX 14 SAN 35% PVie 10
*Fusil M-16 46%, dommages 2D8*
*Lance-grenade M-203 46%, dommages 3D6/rayon de 3 mètres*

**Soldat N°3**
DEX 13 SAN 55% PVie 9
*Fusil M-16 55%, dommages 2D8*

**Soldat N°4**
DEX 6 SAN 40% PVie 14
*Fusil M-16 40%, dommages 2D8*

**Soldat N°5**
DEX 6 SAN 65% PVie 15
*Fusil M-16 52%, dommages 2D8*

**Soldat N°6**
DEX 12 SAN 45% PVie 13
*Fusil M-16 48%, dommages 2D8*

**Soldat N°7**
DEX 5 SAN 75% PVie 16
*Fusil M-16 36%, dommages 2D8*

**Soldat N°8**
DEX 14 SAN 70% PVie 18
*Fusil M-16 41%, dommages 2D8*

**Soldat N°9**
DEX 9 SAN 55% PVie 14
*Fusil M-16 38%, dommages 2D8*

■

## Quelques Habitants

Chaque soir, la Couleur vient consommer un ou plusieurs de ces malheureux que la quarantaine promet à l'abattoir. Les mesures prises par l'armée et la NASA n'ont fait que concentrer en superficie le garde-manger de la Couleur ; elle n'a plus eu qu'à instaurer un service régulier...
Les habitants sont attristés par les décès qui se sont déjà produits ; ils ont peur : peur de mourir eux-mêmes, peur de voir mourir leur famille et leurs amis, voire toute leur communauté, peur que leur uni-vers ne soit irrévocablement bouleversé, abîmé, voire condamné ; de plus, ils sont en colère devant l'incapacité des experts à protéger la ville et à mettre fin à cet horrible siège.
Voici quelques habitants de référence, avec leurs pourcentages en POU.

***Ahern, Norman :*** POU 9. Norm est propriétaire d'une station d'essence et d'un garage ; mais maintenant, il n'y a plus rien d'autre à faire que de regarder la télévision. Il a spontanément proposé ses services pour l'entretien des véhicules de l'armée, mais il s'est vu répondre de s'en tenir à l'écart d'au moins six mètres... Après le second jour de quarantaine, 5% de chances s'accumulent quotidiennement pour que Norm cède à ses sentiments d'inutilité et de colère et tente de tabasser un des soldats en patrouille.

***Carny, Mary Elizabeth :*** POU 16. Bien qu'elle assiste régulièrement aux offices de l'Eglise Baptiste, Mary Elizabeth est un membre de la Wicca, et une sorcière pratiquante. Il arrive parfois que la nuit les rideaux de la mansarde soient nimbés de lumière bleue : elle trouve que la lumière bleue favorise ses méditations. Il y a toutes sortes d'objets occultes dans sa maison. Parmi ses livres, un recueil des nouvelles de H.P. Lovecraft. Mais elle n'a jamais vu "La Couleur Tombée du Ciel".

***Cordell, Sammy :*** POU 10. Samantha Cordell a 11 ans, et elle souffre de troubles mentaux. Chaque soir, elle scrute la nuit depuis sa fenêtre, à l'étage. Elle a vu la Couleur flotter dans la ville chaque nuit, et a commencé à développer un fantasme : ce serait la cape du Prince Charmant, qui l'étendrait pour détruire le monde entier afin de faire de Samantha sa reine...

***Fuger, George :*** POU 12. George est un astronome amateur. Les champs obscurs du Kansas conviennent bien à son hobby, bien que l'atmosphère ne soit souvent pas aussi claire qu'il le souhaiterait. Quelques nuits après le début de la quarantaine, il a vu passer la Couleur, et il s'est rué en hurlant vers une jeep en patrouille. Au gardien de décider ce que les soldats ont fait...

***Hounshell, Bettina :*** POU 13. Mrs. Hounshell est une contestataire, qui crie à travers un porte-voix qu'il n'y aucune raison pour que quelques centaines de gens, frappés de la malédiction de Dieu, menacés de mort, dont les âmes accablées ont un besoin urgent de secours, ne puissent pas en outre être convenablement nourries et avoir des repas satisfaisants. A quatre jours du début de la quarantaine, Mrs. Hounshell dispose de sa propre jeep, sélectionne les produits alimentaires et maraîchers, et les livre à travers la ville ; elle contrôle avec efficacité la distribution de nourriture pendant le reste du temps où l'état d'urgence est maintenu.

***LaBaer, Eulallie :*** POU 8. Cette dame tient avec Dorothy Neubaer des conciliabules nocturnes, d'où il est ressorti jusqu'à présent qu'une clique de scientifiques a ramené du Triangle des Bermudes un vase qui contenait l'étrange maladie qui accable Gove. Le seul antidote connu serait une ou plusieurs doses généreuses et quotidiennes de vin de sureau macéré avec de l'aubépine.

***Neubaer, Dorothy :*** POU 8. A deux reprises au cours de la première semaine de quarantaine, elle a été trouvée en compagnie d'Eulalie Labaer en train d'errer dans un état d'hébétude avancée à la sortie de la ville. Mrs. Neubaer a une voix particulièrement aiguë, et elle proteste contre son escorte forcée jusqu'à sa maison en glapissant des dénégations stridentes.

***Sickafoose, Ira :*** POU 11. C'est un radio-amateur. Bien qu'il ne soit pas très habile, il possède un émetteur-récepteur qui a suffisamment de puissance pour atteindre n'importe quel endroit aux Etats-Unis, au Mexique, ou au Canada. Cependant, il semble en panne, et Ira ne se soucie plus de résoudre le problème depuis que la maladie s'est abattue sur la ville. Néanmoins, comme il est assez amical, les investigateurs qui réussiront un jet en Electricité ou en Electronique réussiront facilement à trouver la panne (un câble de haut-parleur sectionné).

# Les Stars du Mal

Où nos vaillants investigateurs apprendront
que la musique contemporaine recèle d'autres pouvoirs
que celui d'adoucir les mœurs.

L'EPOQUE EST CELLE D'AUJOURD'HUI. Le retour des Grands Anciens se rapproche. Entre autres horreurs, les livres anciens ont prophétisé que Hastur l'Indicible sera amené sur Terre par un allié humain. Brian Lochnar, le leader du groupe à succès américain du moment, s'efforce d'être cet allié...

Lochnar a constitué sont trio de heavy-metal rock il y a trois ans, et depuis lors, God's Lost Children (les Enfants Perdus de Dieu, en abrégé GLC) s'est propulsé sur le devant de la scène du rock. Mais le but principal de Lochnar, en créant son ensemble, était de s'en servir pour faire descendre Hastur sur l'humanité.

Il y a cinq mois, le groupe a commencé sa tournée à travers le centre des Etats-Unis, tournée baptisée "Unspeakable" (l'Indicible), d'après le titre du dernier album du groupe, très écouté. La tournée est sur le point de s'achever. Pendant qu'elle se déroulait, Lochnar a élevé huit blocs de béton, tous consacrés à Hastur. Les positions géographiques de ces monolithes forment une immense réplique du motif de pierres en forme de V nécessaire à l'invocation de Hastur.

Lorsque le neuvième et dernier monolithe sera érigé, Lochnar rendra possible la venue de Celui Qui Ne Doit Pas Etre Nommé en amenant le public du groupe à entonner à l'unisson un chant particulier - qui fait partie du spectacle en temps habituel. Hastur descendra alors des étoiles...

L'aventure se déroule à Jacksonville, en Floride, près de l'endroit où Lochnar a l'intention d'élever le dernier monolithe. Jacksonville est sa ville natale. Si le gardien le souhaite, il peut modifier le lieu, tout en gardant à l'esprit que le groupe doit donner son spectacle sur l'emplacement d'un des monolithes érigés sur les neuf sites indiqués plus loin dans le texte. Dans ce cas, il faudra effectuer les changements appropriés dans le programme de la tournée du groupe, et la ville que le gardien aura choisie deviendra la ville natale de Lochnar.

L'aventure survient au cours de la neuvième méditation qui figure au programme de la tournée ; ce programme est détaillé sur une aide de jeu délivrée aux joueurs ultérieurement dans cette aventure. Lochnar insiste sur ces interludes, proclamant que ces journées lui sont indispensables pour accomplir son rajeunissement spirituel.

Certains événements relèvent d'un programme déterminé qui doit s'insérer dans le cours de l'aventure. Ils sont énumérés ci-après. Les actions des investigateurs peuvent cependant en modifier quelques-uns.

## Nouveaux Sorts

Ce scénario comprend un certain nombre de nouveaux sorts spécifiquement associés à Hastur et à Aldébaran. Ces sorts ne sont efficaces que lorsque Aldébaran est visible au firmament, d'octobre à mars. Des nuages peuvent le cacher sans que cela affecte ces sorts. L'aventure commence en janvier, ce qui permet d'utiliser ces sorts à n'importe quelle heure suivant le crépuscule (18 heures, approximativement). Les sorts perdent leur efficacité aux environs de 3 heures du matin, lorsque Aldébaran disparaît derrière l'horizon. Si Hastur est lâché sur la Terre, les sorts deviennent utilisables du crépuscule jusqu'à l'aube, tout au long de l'année, à l'intérieur de la zone délimitée par les neuf monolithes.

Parmi les sorts, on comptera également les sorts classiques de *l'Appel de Cthulhu* : Invoquer un Byakhee et Appeler Hastur.

## Programme des Evénements

*Ces événements surviennent au cours de l'aventure. Suivant les actions des investigateurs, quelques-uns peuvent être modifiés.*

**14 Février** - Le groupe joue pour le premier soir à Jacksonville. Au cours des heures qui suivent le concert, la jeune Kinsky est assassinée.

**15 Février** - La presse écrite relate la mort de Mary Jo Kinsky. Second Concert de GLC à Jacksonville.

**16 Février** - Les deux suspects dans l'affaire Kinsky sont transférés à l'Hôpital Psychiatrique de Greenwood State. Troisième concert de GLC à Jacksonville.

**17 Février** - God's Lost Children joue pour la quatrième fois devant une salle comble à Jacksonville ; Lochnar se prépare pour sa neuvième méditation.

**18 Février** - Lochnar entame la neuvième méditation de sa tournée : il quitte Jacksonville en compagnie de Billy, de Star et d'une poignée de motards. Le corps de la jeune Kinsky est transféré dans un établissement local de pompes funèbres.

**19 Février** - Lochnar repère un site approprié pour le neuvième monolithe.

**20 Février** - Enterrement de Mary Jo Kinsky. Ce même soir, Lochnar coule le béton du neuvième bloc.

**21 Février** - Lochnar et les motards reviennent à Jacksonville. GLC joue à nouveau à guichets fermés.

**22 Février** - Dernier spectacle de God's Lost Children à Jacksonville. Invocation de Hastur.

## L'Information des Investigateurs

Les investigateurs sont entraînés dans cette histoire par un article paru dans leur journal du soir, ou par toute autre mise en relation que la gardien estimera persuasive - la victime est une parente, ou bien ce sont les investigateurs qui la découvrent, etc. L'article est reproduit ci-après.

Si les investigateurs ne discernaient pas la référence à Hastur qui est faite dans "Unspeakable", un jet réussi en Mythe de Cthulhu fera ressortir cette possibilité.

## Les Familles et Les Amis

Même en Floride, c'est l'hiver. Il n'y a pas de neige, mais les journées sont couvertes, le vent souffle, et les nuits sont froides. Néanmoins, de nombreux arbres conservent leur feuillage, et la température peut fort bien s'élever du jour au lendemain, atteignant la chaleur proverbiale de cette région.

Lorsque vous exposerez les indices qui vont suivre, essayez de répondre de façon complète à chacune des questions des investigateurs, de sorte qu'ils aient le sentiment de comprendre entièrement le contexte de la victime et de ses meurtriers.

On trouvera les adresses utiles dans l'annuaire téléphonique. Mary Jo Kinsky est issue d'une famille de la classe moyenne, sans histoires. Aucun des membres immédiats de la famille (père, mère, ou frère cadet) ne se présentera à la porte : un simple parent expliquera doucement mais fermement que tout ce que sait la famille, c'est que Mary Jo était allée au concert avec Serena et Kim Macklinburg, qui habitent de l'autre côté de la rue. Un coup d'œil révèle une autre maison assiégée de la même façon par les camionnettes de la télévision et de la radio.

Serena et Kim ont presque vingt ans. Elles sont en larmes, profondément troublées, et n'ont aucune information utile. Les trois jeunes filles étaient des fans de GLC, et toutes étaient allées au concert en croyant bien s'amuser.

*LES AGRESSEURS :* Morningside Heights est un quartier où l'on étale son argent entre gens du même monde. Plusieurs agents de la police ont été discrètement disposés en faction près des demeures voisines des deux jeunes hommes, prêts à intervenir si les journalistes et les badauds perdaient le sens de la retenue.

Comme chez Mary Jo, les parents des jeunes hommes qui ont attaqué Mary Jo sont trop accablés pour recevoir des curieux étrangers. Par contre, les amis, la famille et les voisins acceptent de se déranger, pour convaincre les investigateurs que les agissements imputés à Tappan et à Powell sont incompatibles avec d'aussi charmants jeunes gens.

Tout le monde est choqué et troublé par les incroyables événements. Tappan et Powell étaient des amis de longue date. Jamais ils n'avaient eu maille à partir avec la police, ou avec leurs professeurs ; ils étaient peut-être un peu turbulents, comme des jeunes, mais la veille encore, on n'aurait pas hésité à les considérer comme des jeunes hommes très respectables. Personne n'a jamais entendu parler de Mary Jo Kinsky.

C'est la vérité. Mais sur un jet en Eloquence ou en Psychologie, les investigateurs apprennent auprès d'un jeune voisin que Tappan et Powell consommaient souvent ensemble une puissante drogue hallucinogène, et qu'ils en avaient justement pris le soir du concert de GLC. Cela n'a pas été dit à la police, car le voisin ne veut pas ajouter un élément supplémentaire aux charges qui pèsent déjà sur les deux inculpés.

*Aide de Jeu N°1*

### Une Jeune Fille assassinée après un Concert de Rock

Deux jeunes gens de Jacksonville ont été arrêtés ce matin, suite à la mort de Mary Jo Kinsky (17 ans), dont on avait retrouvé le corps dépouillé de ses vêtements et curieusement peint quelques heures plus tôt, dans Rose Park.

Edward Tappan Jr. (22 ans) et Michael J. Powell (21 ans), tous deux résidant à Morningside Heights, ont été incarcérés par le police de Jacksonville. Les trois jeunes gens avaient assisté à un concert la veille au soir, donné par le groupe de rock "God's Lost Children", ou GLC.

Selon les compagnes de Miss Kinsky, la jeune fille a rencontré les deux jeunes hommes pour le première fois à ce spectacle. Elle était restée introuvable à la fin du concert, et sa disparition avait été signalée à la police.

C'est une patrouille de police qui a découvert le cadavre de Miss Kinsky dans la parc, aux environs de 4 heures du matin. Les agents ont refusé de commenter l'état du cadavre.

La mort de la jeune fille fait suite à une chaîne d'incidents violents émaillant la tournée de GLC, baptisée "Unspeakable" dans les publicités du groupe. Les rixes, les attaques et le vandalisme accompagnant les concerts de GLC ne manquent pas d'irriter les forces de l'ordre et les associations de citoyens.

GLC donne encore cinq spectacles à l'Auditorium Hugues, les 15, 16, 17, 21 et 22 février. Toutes les places sont déjà vendues.

Seul Lochnar pourrait deviner la partie de l'histoire restée dans l'ombre. Tappan et Powell étaient dans un état de réceptivité suraiguë qui leur a fait saisir la signification de la musique de GLC. Pénétrés de sa substance, ils ont été convaincus d'accomplir des fragments de plusieurs rites que Lochnar avait inclus dans ses morceaux. Mary Jo Kinsky a été leur victime ; ils l'ont choisie au hasard, et l'ont escamotée hors de l'auditorium sans que personne ne les remarque, au cours du pandémonium qui accompagnait les rappels.

## Le Révérend Harliss Crawford

Il est vêtu de manière modeste mais élégante. Son comportement est à la fois humble et agressif. 1,80 m, mince, il porte un costume de gabardine havane, assorti de chaussures brunes, d'un chapeau brun, d'une chemise blanche (un peu fripée), et d'une cravate chocolat à pois blancs. Sa poche droite bâille en permanence, dilatée par une bible manifestement très utilisée. Le Révérend Crawford a une quarantaine d'années ; sa peau est tannée par le soleil du Sud, et son expression est empreinte d'une cruauté contradictoire à la Bonne Nouvelle qu'il prêche.

Le Révérend est capable des plus piteuses supplications matérialistes comme des plus ardentes assertions de foi en Dieu, en la Bible Autorisée, et en diverses subtilités doctrinales caractérisant l'Eglise Pentecôtiste du Septième Jour dite de-la-Foi-de-Dieu-en-l'Esprit-Saint, dont le foyer se trouve à Lurline, en Arkansas (U.S.A.), non loin de Pine Bluff.

Crawford est un homme d'une sincérité profonde, dévôt jusqu'au bout des ongles, et un peu dérangé. Il n'est jamais parvenu à concilier le vœu de pauvreté que lui impose sa foi et les

rêves de richesse et de pouvoir qu'il caressait lorsqu'il était jeune homme... Tout en priant avec acharnement afin de mettre fin à ses tourments, il envie de manière obsessionnelle les riches et les privilégiés. La nuit, il rêve de cités écrasées sous le pied de Dieu. Il ne s'entendra guère avec les dilettantes ou les investigateurs issus de la grande bourgeoisie.

Il lui arrive parfois d'emprunter des objets sans en informer leurs propriétaires, et lorsqu'il est confondu, il entre dans des fureurs noires. Parfois, il travaille nuit et jour à d'humbles besognes, économise son argent, puis prêche l'Evangile grâce aux bénéfices. Parfois, il se ment à lui-même, laissant la tentation et la colère l'envahir, et il se tourne vers l'alcool... Mais il n'est pas grossier, et n'a jamais frappé quelqu'un de plus faible que lui. Il n'est pas pire que beaucoup de gens : il serait même plutôt meilleur que beaucoup d'autres... Lorsqu'il est indisposé, il ralentit et accentue lourdement son discours : "Ne me prenez PAS pour un imbéCILE ! Je SUIS un HOMME que DIEU a DOUE de RAISON, MONsieur !"

Son église lui interdit le tabac, l'alcool, l'œuvre de chair en dehors du mariage, tout usage de véhicule à moteur ou d'arme à feu, toute activité dominicale en dehors de la prédication et de la méditation, la consommation de légumes ordinaires de l'hémisphère occidental autres que le maïs, la viande en conserve, le fait d'entrer dans une maison en précédant son propriétaire ou de la quitter en le suivant, et toute autre prohibition doctrinale qui plairait au gardien. Il peut observer ces interdictions ou bien les transgresser, mais il n'oubliera jamais leur existence.

Appeler ses supérieurs hiérarchiques au sein de son église est une opération de longue haleine. Elle révèle que son droit de se présenter comme un ministre de la Foi officiel a été révoqué ; il reste cependant libre, naturellement, de répandre la Bonne Parole, comme c'est le droit de tout Chrétien. L'interlocuteur, un certain Révérend Gordon, ne révélera pas la raison de sa révocation ; il ne commentera pas non plus les compétences ni les pouvoirs de Crawford : tout ce qu'il en dira, c'est que ce n'est pas son ami, mais qu'il est bien disposé envers lui.

***L'INTERET DU PERSONNAGE :*** Crawford se méfie à juste titre de GLC, mais il s'imagine que ce sont des Satanistes - tout au plus l'un de ces nombreux groupes de rock qu'il croit ligués avec le Démon. Il n'a jamais entendu parler du Mythe de Cthulhu.

Bien que l'introduction du Révérend Crawford dans l'aventure soit à effectuer au gré du gardien, son personnage n'est pas optionnel : les investigateurs ne pourront pas assembler les pièces du puzzle sans lui.

Le moment de l'introduction de Harliss dans le scénario détermine avec quelle rapidité les investigateurs sont susceptibles de comprendre les indices et d'agir en conséquence. Si le gardien se sent bien avec le personnage, il peut s'en amuser ; on introduira alors Harliss plus tôt, en partant du principe qu'il peut aussi bien compliquer que simplifier le cours événements.

Le contact peut se faire à partir des deux côtés. Le Révérend Crawford et les investigateurs suivent le même chemin, si ce n'est que le Révérend pense en termes de Satanisme - et non de culte à Hastur. Faites apparaître Crawford, ou suggérez qu'une personne qui lui ressemble apparaît à tous les endroits où les investigateurs se rendent pour relever des indices. Si les investigateurs tentent trop tôt d'entrer en contact avec Crawford, faites le disparaître : il prendra un taxi, ou se perdra dans la circulation, etc...

S'il se présente plus tard, c'est parce qu'il a remarqué les investigateurs, et qu'il les considère comme des alliés potentiels, au vu de la décence de leur comportement ; il a alors pris les devants pour les contacter.

Le prédicateur piste GLC depuis quelques temps, amassant des preuves significatives des activités impies de Lochnar. Crawford peut détenir tous les éléments de preuves nécessaires pour faire avancer le jeu, mais il est toujours préférable de laisser les joueurs exercer leur propre ingéniosité pour que les investigateurs découvrent eux-mêmes les tenants et les aboutissants.

Crawford a au moins en mains les indices suivants : des coupures de presse sur le groupe, leurs albums, une bande en lecture inversée du second album, plus la connaissance des créations de monolithes de Lochnar, assortie d'une carte montrant leurs localisations. Si c'est utile, il peut même avoir une photo d'un des monolithes de béton. Plus important encore, Crawford est au courant de la cérémonie imminente, et il peut conduire les investigateurs sur le site de l'érection du neuvième monolithe.

Au moment donné, Crawford aura présenté suffisamment d'informations pour que les investigateurs en viennent à suspecter Lochnar et cherchent à avoir une entrevue avec lui. Ce sera le moment de penser à retirer Crawford du jeu. Solution conseillée : le faire succomber aux coups des Sadiques Sataniques, battu à mort à coups de chaînes de moto dans un parking à proximité de l'hôtel du groupe. Il faudrait qu'il meurt après avoir livré ses informations, mais avant que les joueurs soient sûrs que leurs investigateurs ont appris tout ce qu'il savait...

**LE REVEREND HARLISS CRAWFORD**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 11 | CON 11 | TAI 12 | INT 9 | POU 13 |
| DEX 11 | APP 11 | EDU 10 | SAN 8 | PVie 12 |

**Armes :** Coup de poing 55%, dommages 1D3
Etreinte 30%, dommages particuliers
Manche de pioche 35%, dommages 1D6

**Compétences :** Discussion 45%, Bibliothèque 55%, Occultisme 65%, Photographie 15%, Psychologie 35%, Chanter 45%.

## Le Poste de Police

Le brigadier de service au bureau des affaires criminelles déclare que les suspects ont été transférés à l'Hôpital Psychiatrique de Greenwood State pour observation. Si les investigateurs insistent, et si l'un d'entre eux au moins a des justificatifs professionnels sérieux ou réussit un jet en Eloquence, l'officier arrange à contre-cœur une entrevue pour eux avec le détective chargé de l'affaire, Garret Brown.

Le Détective Brown dit aux investigateurs que la culpabilité des détenus semble claire, bien qu'il ne puisse trouver aucun mobile à cet assassinat, ni aucune raison pour qu'ils aient choisi Mary Jo Kinsky pour victime. Il suggère (mais un jet en Psychologie montre qu'il manque de conviction) que les deux jeunes hommes étaient des amateurs d'émotions fortes et des toxicomanes, des exemples de la décadence morale atteignant même les familles les plus solidement enracinées dans la respectabilité des honnêtes contribuables.

En tout cas, il ne pense pas qu'aucun des deux prévenus ait jamais eu affaire à la justice ; d'ailleurs, les deux jeunes gens ont sombré dans un état semi-catatonique depuis leur arrestation. Si un investigateur obtient un second jet en Eloquence, le Détective Brown s'arrangera pour que le groupe puisse rendre visite aux suspects et voir le corps de la jeune Kinsky.

Si le jet en Eloquence n'est pas réussi, les investigateurs devront se débrouiller pour accéder à la dépouille de la jeune Kinsky ou à l'hôpital de Greenwood en traitant avec les responsables concernés...

## La Morgue

Pour voir la dépouille, il faut réussir un jet en Discussion, ou bien être nanti d'un laisser-passer émanant du bureau de l'Attorney du District (qui suit l'affaire). Mais un investigateur qui serait médecin pratiquant pourra automatiquement obtenir d'entrer.

Le corps de Mary Jo Kinsky n'est là que pendant les deux premiers jours de l'aventure ; après quoi, il sera transféré dans un établissement de pompes funèbres local, puis enterré le 24 janvier. La vision du cadavre ôte 0/1D3 points de SAN. Le torse est tailladé de multiples coupures profondes, et les membres sont tordus et brisés. De nombreuses contusions sont apparentes. Le nez et les oreilles ont été coupés ; ils gisent dans un sac de matière plastique lié au bras droit.

Plus troublant encore : le corps est recouvert d'un motif minutieusement exécuté avec une bombe de peinture jaune. Lorsqu'on le regarde du coin de l'œil, le dessin s'anime et se met à onduler ; dès qu'on le regarde de face, l'effet disparaît. Un jet en Mythe de Cthulhu permet de remarquer un symbole ressemblant à l'infâme Signe Jaune, intimement lié à Hastur...

## L'Hôpital Psychiatrique de Greenwood

Pour obtenir une entrevue avec les deux meurtriers présumés, il faut une lettre du Détective Brown ou du bureau de l'Attorney du District, ou encore un jet réussi en Droit. Un psychiatre ou un psychologue professionnel qui pourrait présenter les pièces justificatives appropriées pourra les voir de manière automatique.

Les deux patients sont logés à l'étage supérieur des installations, dans deux cellules matelassées distinctes. Bien qu'ils soient tous deux abattus, voire comateux, ils sont également sujets à d'imprévisibles explosions de violence. Pour cette raison, on les garde sous tranquillisants. De l'entretien avec les sujets sous camisole chimique, il ressortira des bredouillages incohérents, ponctués à l'occasion par l'onomatopée : "Hii !"

Si un investigateur réussit un jet en Psychanalyse pendant qu'il parle avec l'un des meurtriers, le sujet devient plus lucide, et se met à articuler : "Lui... Doit pas Etre Nommé... Il a faim de Liberté... On ne l'arrêtera pas... " Un investigateur devrait reconnaître là une référence à Hastur ; vous aurez recours à des jets en Mythe de Cthulhu selon les nécessités.

***BRIAN LOCHNAR :*** Il y a également ici le dossier médical de Lochnar, qui date de son internement à Greenwood, quelques années plus tôt. Ce dossier est confidentiel. Si les investigateurs apprennent son existence, il leur faudra fureter dans le complexe hospitalier pour pouvoir le consulter, ou bien établir des relations suffisamment amicales avec l'un des médecins de service pour que celui-ci accepte de leur communiquer un résumé du contenu du dossier. Le Révérend Crawford sait que Lochnar a été hospitalisé ; ses fans les plus dévoués également. L'information pourra donc venir de n'importe quelle personne connaissant GLC, ou en relation avec le groupe.

L'auteur du rapport médical a quitté l'établissement depuis longtemps ; à l'hôpital, plus personne ne se souvient de Brian Lochnar en tant que patient.

## God's Lost Children

Brian a 26 ans maintenant. Il a grandi à Jacksonville, en Floride. Bien que son père les ait abandonnés, lui et sa mère, le jeune garçon avait de bons résultats à l'école, jusqu'à ce qu'il subisse une grave blessure à la tête, à l'âge de 12 ans.

Au cours de sa convalescence, il a appris à jouer de la guitare, et à quatorze ans, il s'est joint à un groupe de teenagers. A dix-sept ans, Lochnar a abandonné l'école pour se consacrer à la musique à plein temps.

A dix-neuf ans, il a été hospitalisé, suite à un mélange de drogues et d'alcool qui l'a laissé dans le coma pendant presque deux semaines. Lorsque Lochnar a repris conscience, son comportement violent et paranoïaque a contraint sa mère à le faire interner à l'Hôpital Psychiatrique de Greenwood State. Il est resté là pendant les six mois qui ont suivi ; il choisissait souvent de s'habiller avec des vêtements féminins.

Après avoir partiellement guéri, Lochnar a signé son bulletin de sortie de l'institution, et a passé les deux années suivantes au sud du Mexique. Là, il s'est lié à un vénérable "brujo", qui l'a instruit dans l'usage des plantes psychédéliques. Ses visions sous l'empire de la drogue alliées au doctrines du brujo ont converti Lochnar à l'adoration de Hastur.

Revenu aux Etats-Unis, il a constitué le groupe God's Lost Children. En utilisant un exemplaire du *Turner Codex*, Lochnar a élaboré une machination afin de libérer Hastur de son emprisonnement.

*Aide de Jeu N°2*

### Extrait du Rapport Médical Concernant Brian Lochnar

... a reçu une grave blessure à la tête. Ceci s'est produit lors d'une tentative du patient visant à s'envoler depuis le toit du garage familial. Le patient prétend avoir effectué d'autres expériences de vol pendant son hospitalisation dans cet établissement, et avoir voyagé vers les étoiles. Le patient est psychotique, périodiquement affecté par des illusions de pouvoir. Dans cette optique médicale, il serait souhaitable que le patient reste hospitalisé pour un traitement de longue durée, et ne soit pas remis en liberté ...

## Les Enregistrements de GLC

God's Lost Children a fait deux albums, en trois années d'existence. Le premier, *God's Lost Children*, a été bien accueilli ; mais c'est le second, *Unspeakable (L'Indicible)*, qui leur valu la gloire et la fortune. On trouve les deux albums, en cassettes ou en disques 33 et 45 tours dans n'importe quel magasin de musique. En outre, un vidéo-clip de "Unspeakable", le titre-locomotive, a été publié.

Le premier album est un cocktail d'arrangements heavy-metal stridents, que l'on ne peut décrire que comme une musique de transe, présentant parfois 40 à 60 mesures de violentes psalmodies élargies à l'infini. Un jet en Mythe de Cthulhu permettra de discerner que certaines de ces psalmodies sont criblées de citations du *Necronomicon*.

Les titres de l'album qui ont valu au groupe ses premiers succès sont "The Dark Ones Rise (Ceux de l'Ombre se Lèvent), et "Old Times, New Times" (Jours Anciens, Jours Nouveaux). Ces deux chansons sont marquées d'un astérisque : leurs paroles sont en partie empruntées au *Turner Codex*. Un jet réussi en Anthropologie, en Archéologie ou en Bibliothèque indique que le *Codex* est une ancienne traduction anglaise jadis controversée de textes religieux mayas.

*Aide de Jeu N°3*

**God's Lost Children**

Avec cet album irrésistible, il semblerait que "God's Lost Children" soient destinés dès leur première édition à devenir des stars. Le titre vedette, "The Dark Ones Rise" (Ceux de l'Ombre se Lèvent) donne envie à l'auditeur de le repasser encore et encore. Sans doute, il y aura des oppositions à certaines des paroles, mais cela se vérifie toujours dans le cas de vrais novateurs. Les premières ventes sont prometteuses, et on chuchote que Fall-In Records envisagerait une suite.

Les observateurs prédisent un énorme succès pour la première tournée du groupe en tant que vedettes.

**- Billboard**

*Aide de Jeu N°4*

**Extrait**

... la déclaration de Brian Lochnar qui est peut-être la plus étonnante, c'est qu'il base sa vie sur un livre particulier. Ce n'est ni la Bible, ni même *Etidorpha*. L'ouvrage surprenant que Brian utilise est parfois appelé le *Tumer Codex* ; ce sont des travaux anciens en anthropologie sur la religion Maya. Un tel ésotérisme semble bien en harmonie avec l'attitude intransigeante de GLC.

**- Rolling Stone**

*Aide de Jeu N°6*

**Brian Lochnar**

***La photo de couverture montre Lochnar qui tient sa guitare, un instrument décoré de dessins jaunes sinueux. Un jet en Mythe de Cthulhu, et l'on reconnaîtra des motifs qui ressemblent au Signe Jaune.***

**LC :** On dit que vous avez été un élève modèle, un vrai chouchou de vos maîtres à l'école primaire, mais que les choses se sont gâtées à un moment donné. Que s'est-il passé ?

**Lochnar** *(en riant)* **:** Ouais, j'ai découvert le sexe !

**LC :** Non, sérieusement. J'ai entendu dire que vous aviez été blessé, ou un truc de ce genre, et que ça avait changé votre vie. Qu'est-ce qu'il y a eu ?

**Lochnar :** C'était quand j'avais douze ans. Nous avions décidé, un ami et moi, que nous allions voler depuis le toit du garage, exactement comme Superman. Et bien, j'ai sauté, et pas lui. J'ai atterri sur la tête, et je me suis fendu le crâne par le milieu... Je suis resté dans les pommes pendant six heures, et ma mère pensait bien que j'allais y rester... Enfin, c'est pendant que j'étais dans les choux que j'ai fait ce rêve sur un autre endroit, et ça a changé ma façon de voir les choses.

**LC :** Quoi ? Vous avez vu Dieu ?

**Lochnar** *(riant à nouveau)* **:** Bon, ce n'était peut-être pas Dieu le Père. C'était juste un petit dieu...

**LC :** J'ai cru comprendre que vous aviez passé également quelque temps dans un hôpital psychiatrique autour de vos dix-neuf ans. Pouvez-vous nous parler de ça ?

**Lochnar :** J'ai été à Greenwood pendant quelque temps. J'avais quelques problèmes à résoudre. Rien de vraiment intéressant à raconter...

**LC :** Et bien, ce que je voudrais savoir, c'est quel genre de médiator vous utilisez lorsque vous enregistrez les...

**- Guitar Player**

*Aide de Jeu N°5*

**La Tournée a Commencé**

A grand renfort de publicité, God's Lost Children a ouvert sa tournée «Unspeakable» cette semaine au Cow Palace de San Franscico.

Comme prévu, plusieurs groupes ont manifesté à l'extérieur de la salle de concert, mais la police n'a signalé aucun incident.

GLC a été interdit d'antenne dans les stations de radio du Midwest et du Sud, mais ses ventes augmentent et sa popularité s'accroît.

Les observateurs prédisent un énorme succès pour la première tournée du groupe en tant que vedettes.

**- Billboard**

Le second album du groupe, *Unspeakable*, a été produit de façon fort habile. Bien que ses sonorités soient hautement commerciales, des chants violents hypnotisent ses auditeurs. Celui qui l'écoute pour la première fois perd 0/1 points de SAN, mais pour les auditions ultérieures, aucun jet de SAN ne sera nécessaire.

En vedette dans le morceau qui a donné son titre à l'album, "Unspeakable", un artiste invité porte le pseudonyme "The Royal Pant", un anagramme de Nyarlathotep. Au dos de l'album, figure une petite photographie d'un homme noir de haute taille, soufflant dans un saxophone ; elle est sous-titrée "The Royal Pant".

En fond sonore du morceau "Unspeakable", on entend un chant inhumain. Il augmente rapidement de volume, jusqu'à couvrir le reste de la musique. Si l'album est enregistré sur une bande magnétique, puis passé à l'envers, on fait une découverte renversante. Juste au moment où le chant diminue et devient fond sonore (n'oubliez pas que la bande passe à l'envers), ce chant inintelligible devient soudain une voix qui n'est pas de ce monde, et qui récite une litanie sur une impérieuse gamme de onze tons : *Mglw' nafh Celaeno k'tagn naf'l fhtagn !* Sur un jet réussi en Mythe de Cthulhu, celui qui l'entend pour la première fois perd 1/1D6 points de SAN : ce langage relève clairement de cet horrible langage que nul humain ne comprend, et qui est attribué à Cthulhu par ses hideux serviteurs...

Le clip-vidéo "Unspeakable" que Lochnar a produit est une déception. Sa technique sommaire et sa violence qui ne rime à rien ont amené la plupart des stations de télévision à refuser de le diffuser. Ceux qui le visionnent ne perdent que leur temps et un peu de respect pour eux-mêmes...

Une énorme quantité de publicités et de critiques ont paru dans les journaux à propos du groupe. Moyennant un jet en Bibliothèque pour chacune, les coupures de presse qui figurent en encadré semblent être suffisamment significatives pour valoir la photocopie.

## L'Interview du Groupe

Si les investigateurs désirent entrer en contact avec le groupe, il leur faut s'adresser à l'agent publicitaire du groupe, Barry Watson.

Watson est un rouquin vigoureux et haut en couleur, qui parle vite et sans s'arrêter. Il arbore des pantalons, une chemise et des chaussures élégants autant qu'onéreux, avec une veste de cuir italienne particulièrement coûteuse. Mais ces vêtements ont quelque chose de déplacé sur lui - des jeans, un T-shirt et une canette de bière lui siéraient mieux.

*Aide de Jeu N°7*
**Programme des Spectacles de GLC**

San Franscico, 25-26-27-28 Septembre
San Diego, 1-2-3-4 Octobre
Los Angeles, 5-6-7-8 Octobre
Phoenix, 9 Octobre
Minneapolis, 13-14 Octobre
* méditation, 15-16-17 Octobre
Minneapolis, 18 Octobre
Des Moines, 20-21 Octobre
Chicago, 23-24-25 Octobre
* méditation, 26-27-28 Octobre
Chicago, 29-30 Octobre
St Louis, 1-2 Novembre
Kansas City, 3-4 Novembre
* méditation, 5-6-7 Novembre
Kansas City, 8-9-10 Novembre
Canal Zone, 12-13 Novembre
Dallas, 16-17 Novembre
* méditation, 18-19-20 Novembre
Dallas, 21-22 Novembre
Détroit, 25-26-27 Novembre
Pittsburgh, 29-30 Novembre - 1er Décembre
Indianapolis, 3-4-5 Décembre
Boston, 11-12 Décembre
Philadelphie, 14-15-16 Décembre
New York, 18-19-20-21-22-23 Décembre
San Juan, Puerto Rico, 28-29 Décembre
Baltimore, 31 Décembre - 1er Janvier
Toronto, 4-5 Janvier
Louisville, 7-8 Janvier
* méditation, 9-10-11 Janvier
Louisville, 12 Janvier
Winston - Salem, 15-16 Janvier
Houston, 19-20 Janvier
* méditation, 21-22-23 Janvier
Houston, 24 Janvier
Atlanta, 27-28 Janvier
* méditation, 29-30-31 Janvier
Atlanta, 1er Février
Miami, 4-5-6 Février
* méditation, 7-8-9 Février
Miami, 10-11 Février
Jacksonville, 14-15-16-17 Février
* méditation, 18-19-20 Février
Jacksonville, 21-22 Février

Watson n'accorde des interviews du groupe qu'aux journalistes professionnels (il en va différemment pour les conférences de presse). Sur un jet réussi en Baratin, il autorisera l'interview sans vérification ; si le jet est manqué, il demandera à voir des justificatifs. On peut également l'acheter : drogue, sexe ou argent, la nature et l'importance du pot-de-vin sont à la discrétion du gardien ; les interviewers doivent cependant être suffisamment compétents pour ne pas le griller aux yeux du groupe.

Lochnar ne sera peut-être pas en ville lorsque les investigateurs appelleront (il a un neuvième monolithe à dresser). Dans ce cas, Watson programme l'interview pour lorsque Lochnar sera rentré.

Que les investigateurs aient obtenu ou non une interview, l'assistant de Watson, Peter Gates, leur donne à chacun un dossier de presse. A l'intérieur, il y a deux places pour le prochain concert.

Si les investigateurs ont droit à une interview, leur ticket leur permet d'avoir accès à un box réservé à la presse, aménagé sur la mezzanine. Là, ils peuvent profiter d'un agréable buffet, tout en suivant confortablement le concert. De plus, ils ont des laissez-passer spéciaux pour pouvoir se promener en coulisses avant et après le show. Ces laissez-passer sont constitués d'un badge de satin adhésif imprimé, que l'on porte sur ses vêtements de telle sorte que le service de sécurité (les motards de Lochnar) puisse le voir.

Peter Gates, l'assistant de Watson, est visiblement mécontent. Si cela convient au gardien, il contactera les investigateurs pour leur servir l'histoire suivante sur Lochnar.

Gates raconte aux investigateurs que Lochnar lui a volé sa petite amie (une groupie ramassée sur la route), et quelques jours plus tard, fatigué d'elle, il l'a larguée quelque part en Arizona. Deux jours après, la fille s'est suicidée dans un hôtel minable... L'histoire est vraie, mais rien ne dit que Lochnar a fait plus que se comporter comme un goujat. Gates peut contribuer à éveiller les soupçons des investigateurs. Si sa déloyauté est découverte, Lochnar se contentera peut-être de le renvoyer, mais il se peut également qu'il le fasse passer à tabac par les motards.

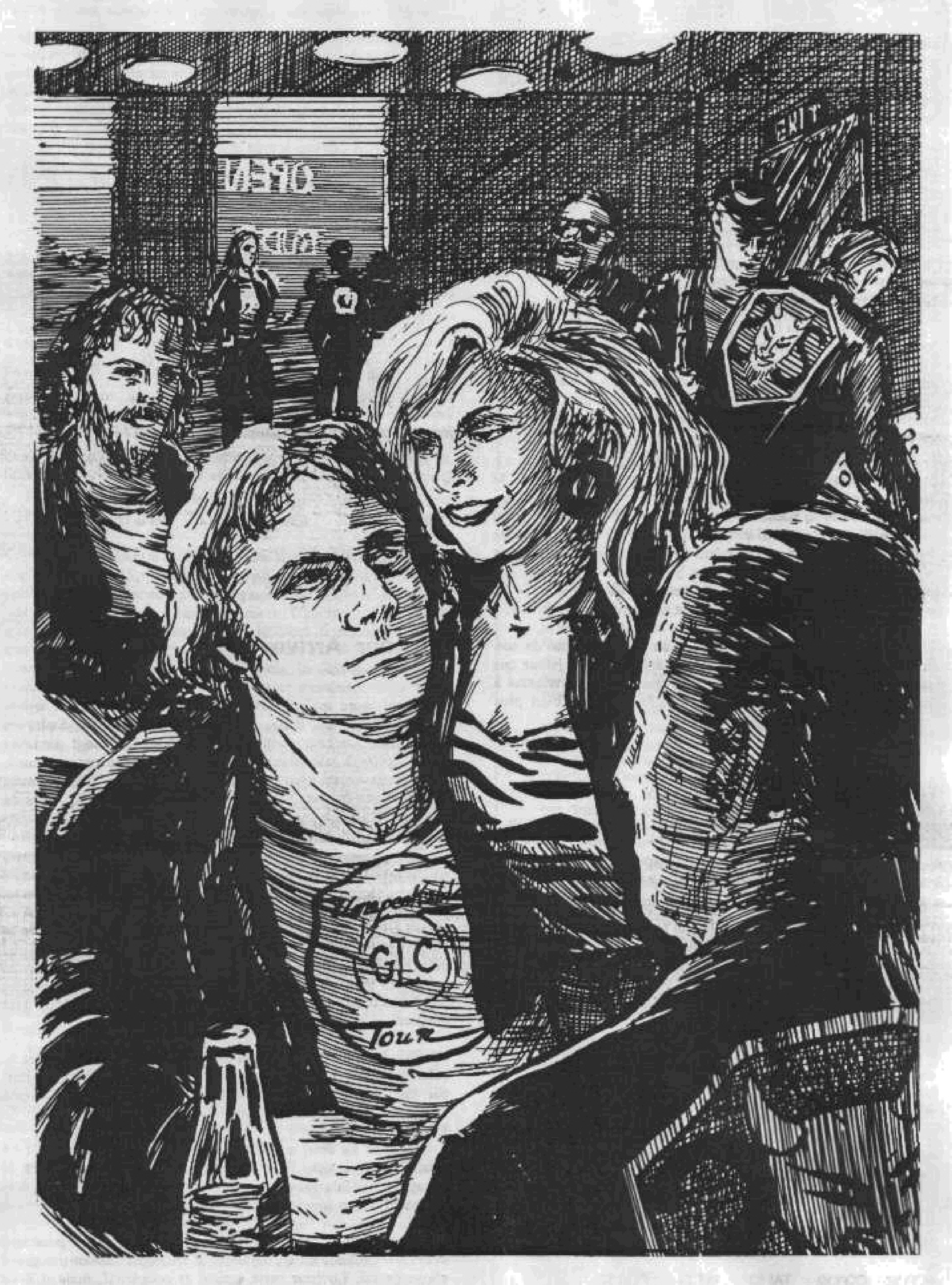
## Le Dossier de Presse

C'est un dossier lithographié, sur papier glacé. Il contient des photos en 20x25 du groupe, avec pour chacun de ses membres une courte biographie passablement vague. Le matériel publicitaire est émaillé de coupures de presse, provenant en particulier de ***Billboard, Rolling Stone*** et ***Guitar Player*** (ce qui pourrait attirer l'attention des investigateurs sur ces magazines en tant que sources d'informations).

Autre élément potentiellement utile : la liste des dates de la tournée. Si les haltes-méditation sont reportées sur une carte, un "V" géant apparaît : il étend ses branches de Minneapolis à Houston et à Miami dans le sud. La méditation actuelle est la dernière du programme, et la neuvième de la tournée. La région de Jacksonville forme le neuvième point du grand "V".

Tout investigateur connaissant l'un des sorts : Appeler Hastur ou Invoquer un Byakhee, ou qui a vu les monolithes nécessaires à l'invocation de Hastur, ou encore qui réussit un jet en Mythe de Cthulhu, reconnaît dans ce "V" le signe indispensable pour faire venir Hastur sur la Terre. On ne sait ce qu'entraînera la taille colossale de ce dessin, mais un jet d'Idée laisse présager que l'humanité n'en tirera guère de bénéfices.

En fin de dossier, s'étale un baratin publicitaire selon lequel «les méditations de Brian sont célèbres. Avec ses amis motards, il fonce à tombeau ouvert sur les routes, vers la liberté d'esprit que procure l'ivresse de la vitesse et du danger. "Ça m'aide à me remettre les idées en place", commente Brian». Le lecteur en conclut que Lochnar aime conduire une moto, et qu'il a trouvé dans cette activité quelque signification métaphysique. Ce qui est parfaitement vrai : les méditations dissimulent ses invocations ininterrompues de Hastur l'Indicible...




*Billy, Star et Donut*

## L'Interview

Elle a lieu l'après-midi, dans un studio d'enregistrement local que le groupe a loué pour répéter en vue du troisième album. Lorsque les investigateurs arrivent, ils sont accueillis par Watson, l'agent publicitaire. S'il lui a été promis un pot-de-vin, il entend être payé avant que les investigateurs aient leur entrevue.

Watson les avertit : il ne veut pas que les membres du groupe soient questionnés à propos du meurtre de la petite Kinsky. Il va jusqu'à les menacer de violences et ses propos sont appuyés par la présence des gardes du corps du groupe - divers membres du club motocyclistes dénommé les Sadiques Sataniques - qui traînent de-ci de-là dans le studio. Un jet en Psychologie suggère que plusieurs d'entre eux pourraient être vraiment dangereux, et que Watson lui-même ne doit pas être taquiné à la légère.

La rencontre entre les investigateurs et le groupe se déroule dans un salon confortable. Lorsqu'ils arrivent, Lochnar est absent, mais le bassiste et le batteur sont déjà là, en compagnie d'une jeune femme nommée Star. Les trois sont vautrés sur un canapé dans un nuage de fumée de cigarettes et une brume de Southern Comfort ; ils regardent des jeux télévisés. Brian doit arriver d'un instant à l'autre.

Les investigateurs sont présentés à Mark Holland, le bassiste, et Kevin Schwartz, le batteur du trio. Aucun commentaire sur la présence de Star. Holland et Schwartz sont amicaux, mais sans familiarité excessive envers la jeune femme dont les vêtements de cuir moulent les formes séduisantes. C'est la petite amie de Billy, le leader des Sadiques Sataniques. Si l'un des investigateurs se risque à y toucher, elle réagit ; mais elle ira le dira ensuite à sont petit ami, et c'est un homme très jaloux...

Lorsqu'elle ouvre la fermeture éclair de la manche de son blouson de moto pour se gratter le bras, un investigateur qui réussit un T.O.C. notera des lignes rouges et des hématomes à l'intérieur de son bras. Star est une héroïnomane, bien plus accrochée que son petit ami Billy.

## Mark Holland

Grand et mince, Holland s'habille avec des pantalons de cuir noir et un gilet qu'il porte torse nu. De nombreuses amulettes sans signification précise pendent autour de son cour, et une vieille casquette de cuir est éternellement vissée sur son crâne - il est atteint de calvitie et ne tient pas à ce que cela se sache.

Holland n'est pas communicatif, mais il ne dédaigne pas pour autant de parler de Brian Lochnar. Il ne révèle rien de sûr aux investigateurs, bien qu'il se méfie de Lochnar et de sa fascination pour l'occulte. Mais Holland pense seulement que Lochnar est un excentrique, ce qui n'est pas rare dans le monde du showbiz. Il n'a aucune présomption quant aux relations que Lochnar entretient en réalité avec le Mythe.

Il ne se plaint pas des fameuses méditations de Lochnar, ces vacances spirituelles qu'il s'accorde périodiquement en cours de tournée. Mais Holland préférerait être plus souvent en scène.

**MARK HOLLAND**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 12 | CON 10 | TAI 13 | INT 13 | POU 12 |
| DEX 13 | APP 10 | EDU 12 | SAN 42 | PVie 12 |

## Kevin Schwartz

Court et musculeux, Schwartz arbore une coiffure afro et une épaisse moustache noire. Il porte d'ordinaire des bottes à talon haut, afin de paraître plus grand. Parmi les musiciens, il est le plus amical, et il répond à peu près à n'importe quelle question que peuvent lui poser les interviewers. Il ne nourrit aucun soupçon ou mauvais sentiment à l'égard de Lochnar, et ne vaut quasiment rien comme source d'informations.

Il est accroché à la cocaïne : il se prépare des lignes qu'il sniffe ouvertement pendant l'interview. Kevin a un sens de l'humour légèrement tordu, et il est capable de fabriquer de toutes pièces une histoire sur Lochnar ou sur le groupe, juste pour faire marcher les investigateurs. Il peut même leur désigner une fausse piste, en leur parlant de l'affiliation de Lochnar aux Moonistes ou à quelque autre secte, histoire de leur monter un bateau.

Autre panneau : il peut leur raconter que les parents de Lochnar sont tous deux internés dans une institution psychiatrique de Vermont, inscrits sous de fausses identités.

Schwartz place ses mystifications de manière aussi convaincante que possible, en prenant à part un des investigateurs pour lui susurrer ces pseudo-informations.

**KEVIN SCHWARTZ**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 13 | CON 15 | TAI 9 | INT 12 | POU 11 |
| DEX 14 | APP 14 | EDU 11 | SAN 45 | PVie 12 |

## Lochnar Arrive

Une demi-heure après l'entrée des investigateurs, Lochnar arrive, en compagnie de Billy, le leader du gang des Sadiques Sataniques. Lochnar porte ses vêtements de ville : pantalon rouge, bottes à talon haut montantes jusqu'à hauteur de genou, parka jaune canari avec HERAKLES LUVS THEBES en lettres pailletées sur le dos, T-shirt et gilet de cuir, et gants ornés de plumes vertes et brunes.

Bottes comprises, Lochnar mesure quasiment deux mètres. Sa chevelure d'un blond presque blanc retombe jusqu'à son épaule du côté droit de sa tête, mais du côté gauche il a le crâne tondu. Son teint est pâle et d'aspect maladif. Ses prunelles d'un bleu délavé lui donnent un regard distant et éthéré, qu'il rehausse en se maquillant les yeux avec un goût très sûr. Il est paré d'une montagne de bijoux, principalement des colliers et des bracelets. Son oreille gauche est percée de trois clous et d'un pendant d'oreille : un V en onyx dans lequel sont incrustés huit diamants et un rubis, régulièrement espacés.

Parmi d'autres articles qui pendent à son cou, un sifflet se balance au bout d'une chaîne en or. Ce sifflet est un cadeau offert par un émissaire anonyme de Hastur. Il ne révèle sa vraie fonction qu'à ceux qui ont prononcé leur Promesse à Hastur.

Lochnar va droit aux investigateurs, et se présente avec un sourire chaleureux. Billy se dirige nonchalamment vers le canapé et s'affale près de Star. Il commence sur-le-champ à la peloter, sans ce soucier des investigateurs.

Lochnar accorde vingt minutes aux investigateurs pour leur interview ; mais c'est un roublard, et ils n'apprendront pas grand chose de lui. Lochnar reste amical et coopératif, mais il évite avec tact de répondre aux questions qui le gênent trop. Sur des

jets en Psychologie, les investigateurs réalisent après coup qu'ils ont été plus sondés que sondeurs pendant cette interview...

Si les investigateurs mettent sur le tapis le sujet du meurtre de la jeune Kinsky, Lochnar les accuse avec colère de vouloir faire du sensationnalisme. S'ils insistent, Lochnar va à la porte et appelle Watson. Les investigateurs ne tarderont pas à se retrouver éjectés du studio par de gros motards pleins d'odeurs fortes...

**BRIAN LOCHNAR**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 13 | CON 15 | TAI 14 | INT 17 | POU 24 |
| DEX 14 | APP 14 | EDU 10 | SAN 0 | PVie 15 |

**Compétences :** Mythe de Cthulhu 66%, Esquiver 65%, Conduire Automobile 60%, Conduire Motocyclette 67%, Baratin 55%, Sauter 65%, Ecouter 65%, Occultisme 45%, Eloquence 52%, Pharmacie 23%, Psychologie 35%, Chanter 65%, Discrétion 77%, Trouver Objet Caché 85%.

**Sorts :** Invoquer/Contrôler un Byakhee, Appeler Hastur, Terrible Malédiction d'Azathoth, Libérer Hastur, Chant de Hastur, L'Indicible Promesse.

## Le Concert

Lorsque la salle est pleine, l'Auditorium Hughes contient plus de 6000 personnes. Les places coûtent de $12.50 à $16.50, mais on ne trouve plus de tickets qu'au marché noir à présent, et les prix débutent à $50, en fonction de la compétence en Marchandage.

Les portes ouvrent à 17 h 30, mais le spectacle ne commence pas avant 21 h 15, si ce n'est pas plus tard. Les coulisses sont solidement gardées et les investigateurs ne peuvent y pénétrer que s'ils ont des laissez-passer spéciaux. L'auditorium est bourré à craquer avant l'heure programmée du début de concert. A moins que les investigateurs n'utilisent les tickets qui figurent dans les dossiers de presse distribués par Watson, ils doivent subir le lot commun : arriver suffisamment tôt pour s'emparer d'une place assise, et ne jamais la lâcher par la suite.

Les fans de God's Lost Children sont passablement remuants, le fait est notoire ; il est pratiquement impossible de rester en place sur son siège pendant tout un spectacle. Cultivant la provocation dans leurs vêtements et leurs actes, ils repèrent avec une rapidité très sûre tout investigateur habillé de manière conventionnelle ou affichant un âge mûr qui se trouverait dans le public, et il se fait conspuer. Si les investigateurs se déplacent dans le théâtre, ils seront agressés plus d'une fois. De la drogue circule ouvertement, et l'air est déjà saturé de marijuana lorsque les lumières décroissent et que le groupe entre en scène.

La majeure partie des deux heures de show risquent d'être de peu d'intérêt pour les investigateurs. Le gardien ne doit pas hésiter à introduire toutes les rencontres ou tous les événements qu'il pense adéquats. Il y a constamment des altercations à propos des places assises, et les concerts de GLC sont célèbres pour le nombre de bagarres qui les émaillent. C'est le genre d'ambiance qui plaît aux pick-pockets...

Dans les toilettes, toutes sortes de personnages se croisent dans des situations plus ou moins curieuses : drogués, travestis, parents inquiets, enfants en train de vomir par terre... La même cabine voit passer indifféremment des usagers des deux sexes, ainsi que des activités dont la popularité est éternelle et que l'on n'effectue pas d'ordinaire pas en public.

Les spectacles de GLC ne comportent pas de première séance pour chauffer la salle ; leur performance de deux heures est suivie des rappels habituels. Lochnar occupe principalement le centre de la moitié frontale de la scène ; Holland les ailes droite et gauche. Quant à Kevin Schwartz et sa batterie, ils sont limités à une haute estrade, en arrière et sur la gauche de la scène.

Lorsque le spectacle commence, la scène est plongée dans l'ombre.

### NOUVEAUX SORTS

#### Libérer Hastur

C'est une incantation qui, en conjonction avec les neuf monolithes requis pour le sort Appeler Hastur, permet à Hastur de pénétrer et de rester librement à l'intérieur de la zone triangulaire comprise entre les monolithes qui lui sont dédiés. Lochnar fait entonner ce chant par son public au cours de la dernière nuit de la tournée.

A l'intérieur de cette région, Hastur n'est pas obligé de retourner dans les cieux au lever du soleil, et il peut rester actif pendant toute l'année. On peut de plus y recourir à tous les sorts en relation avec Hastur, et ce à n'importe quel moment. Pour créer les monolithes, Lochnar a coulé des formes en béton ; il les a arrangées en formant un V de dimensions géographiques, qui donne à Hastur la libre disposition de la vallée du Mississipi toute entière...

Seul le leader est tenu à connaître le chant. Tous les autres participants à l'incantation perdent 1 point de Pouvoir. Pour chaque dizaine de points de POU sacrifiés, un point de POU valable pour Hastur ou pour ses créatures gagne la Terre. En conséquence, il faut 350 chanteurs pour que Hastur soit amené en personne, puisqu'il a un POU de 35. Pour une Larve Stellaire de Hastur (pourcentages égaux à ceux d'une Larve Stellaire de Cthulhu) qui a un POU de 21, 210 chanteurs de plus sont nécessaires. Si les cinq ou six mille spectateurs d'un concert entonnent le chant, Hastur pourra franchir l'espace qui nous sépare d'Aldébaran en compagnie d'une horde de hideuses horreurs...

#### Chant de Hastur

Ce «chant» est un hululement plaintif, qui coûte à celui qui le pousse 1D4 points de SAN, ainsi que 1D4 points de Magie par round où le sort est lancé. L'étrange mélodie n'a d'efficacité que dans les rounds où un jet en Chanter réussit ; elle doit être dirigée contre une cible spécifique, bien que tous ceux qui sont présents puissent l'entendre.

Lorsque le sort est réussi, la peau et la chair de la victime se boursouflent et bourgeonnent de pustules purulentes, infligeant 1D6 points de dommages par round. Au bout de deux rounds, les vésicules qui affectent la victime lui laissent des cicatrices réduisant son APP de 1D6 points. Au bout de quatre rounds, des lésions internes diminuent sa CON de 1D6 points. Lorsque ses points de vie tombent à 0, son corps enfle démesurément, puis éclate avec un bruit écœurant, dans une pluie de sang et de vapeur qui éclabousse le sol.

Ce chant peut être utilisé de manière défensive, en neutralisation de l'usage que quelqu'un d'autre pourrait en faire. Deux sorciers peuvent aussi Chanter l'un contre l'autre... Si les deux jets en Chanter sont réussis, aucun dommage n'est infligé. Il faut que l'un des sorciers manque son jet (ou soit à court de points de Magie) pour que l'autre puisse lui nuire. En temps ordinaire, ce sort n'est utilisable que lorsque l'étoile Aldébaran est visible de nuit au-dessus de l'horizon.

#### L'Indicible Promesse

Ce vœu d'allégeance fait à Celui Qui Ne Doit Pas Etre Nommé coûte à celui qui le prononce 2D8 points de SAN. En retour, Hastur l'Indicible accorde à son vassal des bénéfices appropriés. Une récompense type peut être le don d'un ancien ouvrage important, comme le *Texte de R'Lyeh*, par l'un des agents humains de Hastur, ou encore une attribution annuelle automatique de 3 points de POU pour le restant de sa vie. Ou bien la connaissance de sorts, le don d'objets magiques, etc... : tout est possible.

*suite en page 116*

Tandis que Schwartz frappe lentement l'immense gong de bronze dressé derrière lui, Lochnar prononce les phrases d'ouverture de "The Dark Ones Rise", dont les paroles sont extraites du *Turner Codex*. La basse et les percussions vont crescendo, le public se dresse sur ses pieds et la scène s'illumine soudain : dans un fracas d'enfer, le premier morceau du groupe commence.

Après mille effets laser et mille fumigènes, un million de décibels plus tard, le groupe achève son spectacle et quitte la scène. Ses membres attendront au moins dix minutes avant de revenir pour les rappels qui leur sont coutumiers.

D'un bout à l'autre, le show ne révèle que peu d'informations que les investigateurs n'auraient pu déjà se procurer en écoutant les enregistrements du groupe ; le bis, par contre, est intéressant. Pour cette dernière prestation, Lochnar joue toujours "Old Times, New Times" en dernier, et pendant ce morceau, il entraîne le public à psalmodier la mélopée sans paroles du sort Libérer Hastur. Un jet en Mythe de Cthulhu permettra de percevoir qu'il y a des accents du Mythe dans ce chant.

Lochnar exhorte le public à chanter de plus en plus fort, essayant d'amener les spectateurs à hurler jusqu'à s'époumoner. Le public chante encore lorsque le final du groupe explose. Dans un ballet de projecteurs spectaculaire, l'estrade des percussions s'élève lentement, devenant un simulacre de pilier de pierre. Des torrents de fumées de toutes les couleurs se déversent à sa base, et Lochnar tombe à genoux, arrachant des notes suraiguës à sa guitare. Les lumières meurent d'un coup, et le show s'achève dans les clameurs et le tumulte des fans en folie.

Un investigateur qui aurait déjà rencontré les êtres interstellaires que l'on nomme Byakhee ne manquera pas de reconnaître dans le solo final de Lochnar une imitation des hurlements qu'émettent ces horreurs aux ailes crochues.

## Les Chambres d'Hôtel du Groupe

Pour les musiciens et tout leur entourage, le 22ème étage entier de l'hôtel Bellaire Arms a été retenu. L'hôtel se trouve en ville, non loin de l'Auditorium Hughes. Les ascenseurs ne dépassent le 20ème étage que lorsqu'une clé spéciale en matière plastique est introduite dans une fente. De nombreux employés de l'hôtel en sont munis, et il y en a une petite réserve derrière le comptoir de la réception (où il y a également toujours un réceptionniste). Il est possible d'accéder au-delà du 20ème étage par les escaliers de secours, mais les portes ne s'ouvrent que de l'autre côté (on peut cependant en crocheter les serrures).

Le meilleur moment pour venir fouiner à cet endroit, c'est pendant un concert : le groupe et ses sbires s'activent autour du show. Mais il reste au moins quatre motards qui sont là pour garder l'étage. Ils se trouvent dans une pièce près des ascenseurs, occupés à regarder un spécial dessins animés Road Runner à la télévision. Ils ont laissé la porte ouverte afin de pouvoir entendre ce qui se passe dans le couloir, mais ils ne sont pas particulièrement sur leurs gardes. Les investigateurs entendent distinctement la télévision et les voix des motards. Il suffira que leurs joueurs annoncent qu'ils font des efforts pour être silencieux, pour qu'ils se déplacent sans encombre d'un bout à l'autre de l'étage. Il reste bien sûr que l'un ou l'autre des motards risque toujours de sortir dans le couloir...

A cet étage, il y a vingt-quatre chambres et suites, et les noms de leurs occupants sont signalés sur des écriteaux accrochés aux portes qui ouvrent sur le couloir commun. Par commodité, la majeure partie du groupe et des accompagnateurs ne ferme pas les portes à clé ; mais ce n'est pas le cas de Lochnar - dont il faudra crocheter la porte. Les bruits dans le genre coup de feu dans une serrure attireront immanquablement l'attention des motards.

*suite de la page 115*

Lochnar a prononcé la Promesse ; en retour, il a reçu le pouvoir d'utiliser le Sifflet d'Invocation qui est en sa possession. Hastur a maintenant une emprise sur une forme mortelle... Pour chaque année successive de la vie de Lochnar, il y a 2% de chances (non cumulatifs) pour que Hastur s'en empare, lui infligeant les métamorphoses dues à l'Indicible Possesseur.

### *L'Indicible Possesseur*

Hastur finit par prendre possession de tous ceux qui ont prononcé l'Indicible Promesse. Lorsque cela se produit, l'esprit de Hastur s'empare d'eux et trans-forme leur corps. Ce dernier doit être en vie (si la victime est morte, la transformation s'amorce tout de même, mais avorte après quelques heures). Si celui qui a prononcé la Promesse est décédé, Hastur pos-sède à sa place son plus proche parent, au bout d'un délai de 1D6 jours. La peau de la victime prend une texture écailleuse d'un gris verdâtre. Le corps de-vient une parodie boursouflée de forme humanoïde ; les membres sont mous, comme désossés.

Une fois possédée, la chose qui en résulte se contente d'ordinaire d'assouvir ses pulsions les plus vitales : en l'occurrence, tuer et dévorer.

Comme pour la plupart des sorts qui ont un rapport avec Hastur, ce hideux produit est affecté par la position d'Aldébaran ; lorsque cette étoile se couche, ou que le soleil se lève, il sombre dans un état comateux, perdant 1D20 points de FOR et de TAI (un seul jet en 1D20 ; soustrayez le résultat de chacune des caractéristiques). Si l'un ou l'autre de ces pourcentages devient inférieur ou égal à 0, la chose meurt et se dissout. Si elle survit, la créature se réveille la nuit suivante, lorsque Aldébaran se lève.

En combat, la chose de Hastur peut tenter d'agripper sa victime avec ses bras tentaculaires. Si son coup est réussi, la victime meurt instantanément dans des douleurs atroces, une écume hideuse jaillissant de ses oreilles et de sa bouche.

Mais au lieu de cela, la chose de Hastur peut projeter ses doigts ressemblant à des tentacules griffus à l'intérieur du corps de la victime, et aspirer les fluides de son corps, drainant 1D10 points de vie sur le coup, puis encore autant à chaque round qui suit, jusqu'à la mort de la victime. Tous les points de vie ainsi drainés sont répartis entre la FOR et la TAI du monstre, dans les proportions qu'il désire. Plus la chose de Hastur s'empare de victimes, plus elle grossit. Si elle ne dévore pas suffisamment de victimes pendant la nuit, les 1D20 points de vie qu'elle perdra au lever du soleil finiront par amener sa dissolution.

**L'INDICIBLE POSSESSEUR**

| *Caractéristique* | *Jet* | *Moyenne* |
|---|---|---|
| FOR | la précédente x 2 | 21 |
| CON | la précédente x 3 | 31-32 |
| TAI | la précédente x 1,5 | 20 |
| INT | 15 | |
| POU | 35 | |
| DEX | la précédente | 10-11 |
| PVie | | 26 |

Déplacement 8

**Armes** : Toucher 85%, mort ou drainage *

* drainage de 1D10 points de vie par round, chacun de ces points venant s'ajouter à la FOR ou à la TAI de la chose de Hastur.

**Armure** : 6 points d'écailles + chair caoutchouteuse

**SAN** : voir cette horreur coûte 1/1D6 points de SAN. Voir une victime qui se fait aspirer jusqu'à l'os coûte 1/1D6 points de SAN.




Lochnar, Holland et Schwartz

*Aide de Jeu N°8*

**Minneapolis, 17 octobre**
**Chicago, 28 Octobre**
**Kansas City, 7 Novembre**
**Dallas, 20 Novembre**
**Louisville, 11 Janvier**
**Houston, 23 janvier**
**Atlanta, 31 janvier**
**Miami, 9 Février**
**Jacksonville, 20 Février**

*Aide de Jeu N°9*




*Aide de Jeu N°10*

**Stanford, Chase et Associés**
**Avoués**
**200 beach, Suite 9, Miami FL 33131-07661**

Le 12 Décembre 19--

Mr Brian Lochnar
Trio Corporation
Suite 7D
1001 Avenida de las Estrellitas
Hollywood, CA 90028

Cher Mr. Lochnar,

Nous avons le plaisir de vous annoncer que nous avons acquis le terrain que vous désiriez, pour la somme de $ 1800.00. Le règlement de la vente a été fait, et l'acte notarié enregistré. Nous conservons une trace des documents dans nos dossiers, et nous expédions les originaux à votre secrétariat par courrier séparé.

Dans l'espoir que nos services vous ont offert toutes satisfactions, nous vous prions d'agréer nos sentiments dévoués.

H.G. Stanford
Avoué
HGS:ml

Si les investigateurs parviennent dans la chambre de Lochnar, ils la trouvent sombre et négligée. Des partitions portant des symboles insolites gisent sur le bureau, près d'un rayonnage de bandes en cassettes. Certaines de ces bandes sont les albums de groupes obscurs à tendance occulte ; d'autres sont des enregistrements de travail de la nouvelle musique de Lochnar. Ces nouvelles créations sont principalement constituées de chants étranges dans un langage inconnu. Les auditeurs sont immédiatement gagnés par une nervosité anxieuse dès qu'ils l'entendent ; s'ils persistent dans leur écoute, ils n'apprendront rien de plus, mais perdront 0/1 point de SAN.

Dans un tiroir, il y a tout un attirail de drogues, avec environ $20.000 de cocaïne stockée dans de précieuses tabatières antiques. Dans un autre tiroir, une liste manuscrite des sites des monolithes, ainsi qu'une carte schématique localisant le dernier des monuments, accompagnée d'une lettre écrite par un avoué. Un exemplaire du *Turner Codex* est négligemment posé sur une table.

## Le "Turner Codex"

Il existe des exemplaires de cet ouvrage dans la bibliothèque de l'Université de Miskatonic, ainsi que dans celles de Harvard, Duke, et peut-être d'autres établissements. Originaire de l'ancienne civilisation Maya, cet ensemble de fines plaques de cuivre, sur lesquelles des dessins et des hiéroglyphes ont été minutieusement martelés, fut découvert à la fin du dix-neuvième siècle par Maplethorpe Turner.

Riche indépendant amoureux des lieux insolites, Turner découvrit le codex parmi des ruines, à la frontière nord du Guatemala, et le ramena dans son manoir de Boston. Là, il consacra onze années à décrypter ses pictogrammes... La traduction finale qu'il publia en 1902 fut ignorée de la communauté académique, car Turner refusa jalousement de publier les détails qui auraient pu corroborer ses travaux, apparemment dans l'intention de ne voir que son nom associé à ce qui pouvait s'avérer une découverte majeure... Il déclara que sa parole de gentleman devait être plus que suffisante.

Après sa mort, les précieux originaux de cuivre furent perdus lors d'un incendie en 1919. L'ouvrage de Turner, dont furent imprimés un millier d'exemplaires seulement, est resté un livre fantaisiste aux yeux des universitaires, qui l'ignorent poliment.

La traduction présente un aspect de la mythologie Maya totalement inconnu par ailleurs. La lecture du *Codex* coûte 1D6 points de SAN, ajoute 4% en Mythe de Cthulhu et 1% en Anthropologie. Cet ouvrage a un multiplicateur de sorts de x 3, et contient les sorts suivants : Le Carillon de Tezchaptl, Concocter le Breuvage de l'Espace, L'Indicible Promesse, Appeler Hastur, Libérer Hastur, et le Chant de Hastur, dans cet ordre.

**Quelques Extraits Significatifs du Codex :**

- *Au plus profond du lac sombre Il demeure. Certains disent qu'Il est enchaîné, d'autres disent qu'Il dort seulement. Il attend Son heure, et Son heure sera.*
- *Elles s'élèvent triomphalement comme des colonnes issues du Monde Souterrain, les Epines de Rhadnoth, Celui qui Dort.*
- *Et Lui Qui Est Celui Qui Ne Doit Pas Etre Nommé sera libéré par la main de l'homme. Il est dit que cette main ne peut l'arrêter, et il doit en être ainsi. Les Anciens doivent venir, et les hommes doivent voir leur fin, et la terre sera à nouveau poussière.*
- *D'étoile en étoile Il s'élance en jubilant. La terre tremble de peur. L'heure de la fin est venue.*
- *Le Carillon de Tezchaptl protège des ennemis, et permet de détruire le sorcier qui chante. Plus le Carillon est fait près des dieux, plus il sera efficace.*

## Les Sadiques Sataniques

Ces motards ont entre 25 et 45 ans. Ce sont des rebelles et des voyous, aux extrêmes de la critique d'une société plus large qui tente de ne pas les voir, la plupart du temps. Cette bande n'a aucune relation avec les clubs motocyclistes normaux - les Sadiques Sataniques font leurs propres lois, et choisissent leur propres us et coutumes. Certains parmi eux sont des toxicomanes.

Bien qu'ils soient tous équipés de blousons de moto en cuir et que beaucoup aient des casques intégraux et autre équipement protecteur, on risque surtout de les apercevoir en jeans et en T-shirts, portant des ceintures ornées de lourdes boucles (précieuses dans les bagarres) et des bottes de moto à bouts ferrés (pour les mêmes raisons).

Faute d'une meilleure idée, les membres du groupe obéissent aux ordres de Billy, le leader. Mais ce sont des anarchistes et des romantiques, et non des soldats. Ils n'accomplissent pas les ordres comme des zombies. Si les demandes de Billy se trouvaient totalement en contradiction avec les intérêts du groupe, la plupart de ses membres ne tarderaient pas à s'en aller. Seul un noyau dur resterait autour de Billy quelques temps ; ce groupe est présenté dans le chapitre suivant.

Billy a été attiré par la musique de Lochnar dès la sortie du premier album ; il l'a cherché et il a fini par le trouver dans un club de San José. Par la suite, le gang a été engagé pour assurer le service d'ordre de quelques concerts, puis a été invité à accompagner les musiciens pendant leur tournée "Unspeakable".

Les motos du gang (ainsi que celle de Lochnar) peuvent être logées dans l'un des semi-remorques qui transportent le matériel du show. Mais les vrais motards préfèrent rallier un point à un autre en chevauchant leurs engins, si le temps le permet. La parade fracassante des énormes Harley-Davidson montées par des motards patibulaires constitue une escorte impressionnante pour la caravane. Les Sadiques Sataniques arborent sur le dos de leur blouson un dessin de la tête de Satan, flanqué de 2 S majuscules. Ils sont une vingtaine de motards pour encadrer la tournée.

## UN NOUVEAU SORT

### Le Carillon de Tezchaptl

Avec ce sort, l'utilisateur apprend à enchanter une petite cloche ou un carillon de métal pur. (L'argent donnera le meilleur son). Le rituel d'enchantement nécessite six heures, 1D6 points de SAN, et 2 de POU. Comme il a déjà été suggéré, plus haute est l'altitude à laquelle l'enchantement est effectué, plus le carillon sera efficace. Pour chaque centaine de mètres d'élévation du lieu de l'enchantement par rapport au niveau de la mer, le carillon reçoit 3% d'efficacité. Par exemple, si le carillon est enchanté au sommet d'une montagne de 1500 mètres d'altitude, le carillon a 45% de chances d'être efficace chaque fois qu'on le fait sonner.

Lorsqu'il est enchanté de manière adéquate, le carillon devient une arme efficace à l'encontre de tout sorcier qui lancerait un sort en chantant ou en utilisant un instrument de musique. Dans ce type de sorts, on peut compter Libérer Hastur, Chant de Hastur, Chant de l'Ame, etc. Lorsqu'on le fait sonner doucement, le carillon retient et absorbe le sort de ce sorcier, annulant ses effets pour ce round. Vous effectuerez un jet en 1D100 pour chaque round où le carillon est en action, ainsi que pour déterminer l'altitude à laquelle il a été ensorcelé.

Lorsqu'il absorbe la magie d'un chanteur, le métal se ternit de manière particulière, et le carillon change de timbre. Le carillon peut sonner en continu pour absorber les sorts qui prennent plus d'un round pour être lancés, ou pour absorber les sorts successifs. Lorsqu'il a absorbé un sort, il en retient l'essence pendant 2D6 minutes.

Si, avant que l'essence ne se dissipe, le porteur fait sonner fortement le carillon, l'énergie que ce dernier a absorbée est brutalement libérée, et violemment retournée à l'individu qui avait chanté à l'origine les sorts absorbés. Pour chaque paire de points de magie ou de POU que le carillon avait absorbé, 1D6 points de dommages seront infligés, ce qui entraînera d'ordinaire une mort catastrophique pour le sorcier chanteur, à moins qu'il n'ait quelque magie de défense toute prête... Les vaisseaux sanguins du malheureux entrent en éruption, et ils se met à saigner par tous ses pores. S'il encaisse plus de la moitié des dommages, ses globes oculaires explosent, provoquant une cécité permanente au cas où il survivrait.

Lorsqu'on se sert du Carillon, on ne perd pas de points de SAN, sauf peut-être en voyant ses effets. La création du Carillon se paie chèrement : le créateur devra prononcer la terrible Indicible Promesse...

## Le Noyau Dur

• ***BILLY :*** Le leader du gang est un ami personnel de Lochnar. Il est grand et musclé, et ses yeux sont affligés d'un strabisme quelque peu porcin. Billy est exceptionnellement superstitieux ; il verse dans l'occulte, et il a appris par Lochnar l'existence du Mythe. Billy a prononcé l'Indicible Promesse.

Billy est un gars coriace, mais en général, il évitera de s'impliquer en personne dans une agression contre les investigateurs, à moins qu'il ne soit personnellement menacé. Il tente ces temps-ci de ne pas se commettre dans des agressions physiques ; il ne participe que de loin en loin, histoire de maintenir sa réputation. Il s'injecte fréquemment de l'héroïne, mais il risque davantage de choisir d'autres cocktails pharmaceutiques, qui le rendent violent, impitoyable, et quasi insensible à la douleur.

Billy est amoureux de Star. S'il surprend quelqu'un en train de la peloter, il laissera son gang le massacrer. Quant à celui qui ferait du mal à Star, ce serait un homme mort...

Bien que la SAN de Billy soit de 22, il est atteint de Folie Indéterminée pour avoir délibérément mordu au Mythe. Bien qu'il ne soit pas sujet à une neutralisation du fait d'une Folie Temporaire, il risque encore de perdre ultérieurement des points de SAN.



*Un Indicible Possesseur (vu de loin)*

**BILLY (Le Leader)**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 16 | CON 16 | TAI 15 | INT 16 | POU 15 |
| DEX 14 | APP 14 | EDU 12 | SAN 22 | PVie 16 |

**Armes :** Coup de Poing 85%, dommages 1D3+1D4
Coup de Tête 65%, dommages 1D4+1D4
Coup de Pied 85%, dommages 1D6+1D4
Etreinte 80%, dommages particuliers
Couteau 75%, dommages 1D4+1D4
357 Magnum 80%, dommages 1D10+2

**Compétences :** Grimper 85%, Mythe de Cthulhu 21%, Esquiver 85%, Conduire Automobile 80%, Electricité 75%, Baratin 55%, Premiers Soins 45%, Se Cacher 60%, Sauter 75%, Ecouter 65%, Mécanique 75%, Occultisme 65%, Eloquence 35%, Pick-Pocket 25%, Psychologie 55%, Conduire Moto 85%, Discrétion 60%, Trouver Objet Caché 65%.

**Sort :** L'Indicible Promesse.

• *STAR :* Comme elle est la petite amie de Billy, à contre-cœur, elle a dû faire l'Indicible Promesse. C'est la Mauvaise Fille classique : l'air de tout savoir et d'être satisfaite d'elle-même, et aucun désir de se racheter. Insouciante, elle est plutôt fidèle à Billy, mais considérera néanmoins les avances d'un bel investigateur... Les motards, quant à eux, ne se risquent pas à éprouver la foi de Billy en sa fidélité.

Star est à la fois belle et dure. Elle porte un peigne d'aluminium dont le manche en queue de rat a été aiguisé, ainsi qu'un 25 automatique dans son sac. Elle sait se servir très efficacement des deux. Après avoir abandonné le lycée, Star a passé trois ans en détention pour la mort par homicide de son père.

**STAR (La Petite Amie de Billy)**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 8 | CON 10 | TAI 9 | INT 12 | POU 8 |
| DEX 12 | APP 16 | EDU 10 | SAN 21 | PVie 10 |

**Armes :** Peigne aiguisé 65%, dommages 1D4
Pistolet 25 automatique, dommages 1D6

**Compétences :** Mythe de Cthulhu 10%, Ecouter 67%, Conduire Moto 35%, Trouver Objet Caché 40%.

**Sort :** L'Indicible Promesse.

• *DONUT :* C'est le meilleur ami de Billy et son exécuteur, son second, en somme, à la tête des Sadiques Sataniques. Donut est immense, et sa face bosselée et couturée évoque fortement celle de Quasimodo. Sous cette apparence grossière se cache un esprit vif. L'occulte ne l'intéresse pas du tout, et Billy ne lui a jamais parlé de Hastur ni de l'Indicible Promesse.

**DONUT (L'Exécuteur)**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 17 | CON 17 | TAI 18 | INT 15 | POU 14 |
| DEX 13 | APP 5 | EDU 14 | SAN 60 | PVie 18 |

**Armes :** Coup de Poing 85%, dommages 1D3+1D6
Coup de Pied 90%, dommages 1D6+1D6
Etreinte 90%, dommages particuliers
38 Revolver 75%, dommages 1D10
Couteau 80%, dommages 1D6+1D6

**Compétences :** Grimper 60%, Esquiver 65%, Se Cacher 70%, Sauter 65%, Ecouter 65%, Conduire Moto 77%, Discrétion 70%, Trouver Objet Caché 65%.

• *GOAT (la Chèvre) :* Il en a l'air, il en a l'odeur, et il en a le comportement ; d'où son surnom. Grand et maigre, il a une mauvaise jambe, reste d'une blessure reçue plusieurs années auparavant dans un accident de moto. Il est le chef du gang en ce

qui concerne l'initiation des nouveaux membres, et ce parce que personne ne parvient à concevoir des idées écœurantes plus rapidement que lui. Goat a étudié les arts martiaux dans le cadre d'une tentative pour réduire son infirmité. Il transporte également un 45 automatique, niché dans ses pantalons.

**GOAT (Chef d'Initiation)**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 15 | CON 15 | TAI 14 | INT 12 | POU 14 |
| DEX 17 | APP 8 | EDU 10 | SAN 54 | PVie 15 |

**Armes :** Coup de Poing 80%, dommages 2D3+1D4
45 Revolver 55%, dommages 1D10+2

**Compétences :** Grimper 55%, Esquiver 55%, Se Cacher 80%, Sauter 85%, Arts Martiaux 80%, Pick Pocket 65%, Conduire Moto 75%, Discrétion 85%.

## UNE NOUVELLE COMPETENCE
### Arts Martiaux

Lors d'une attaque par coup de poing, de tête ou de pied, ou par étreinte, si le résultat du jet d'atteinte est inférieur ou égal au pourcentage en Arts Martiaux de l'attaquant, ce dernier cause un double dommage : par exemple, son poing occasionne 2D3 points de dommages, augmentés du bonus aux dommages ordinaires qui, lui, ne double pas.

Si un défenseur ayant la compétence en Arts Martiaux réussit une parade - en obtenant un résultat de jet de dé inférieur ou égal à son pourcentage en Arts Martiaux -, alors le défenseur n'encaisse pas de dommages. La parade par les Arts Martiaux ne peut être utilisée que contre les attaques avec des armes de corps à corps.

• *LESTER :* Il est grand, glabre et adipeux - un énorme ver boudiné dans du cuir noir. Il a toujours une chaîne de moto chromée roulée en triple autour de la taille, et un cran d'arrêt dissimulé dans sa botte. Lester est le plus susceptible d'assassiner quelqu'un, principalement parce qu'il ne voit pas ce qu'il pourrait faire d'autre avec un adversaire.

**LESTER (La Brute)**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 15 | CON 15 | TAI 19 | INT 10 | POU 8 |
| DEX 10 | APP 9 | EDU 8 | SAN 55 | PVie 17 |

**Armes :** Coup de Poing 75%, dommages 1D3+1D6
Chaîne 80%, dommages 1D6+1D6
Couteau 85%, dommages 1D4+1D6

**Compétences :** Grimper 40%, Esquiver 20%, Se Cacher 10%, Sauter 35%, Conduire Moto 85%.

• *TWINK :* C'est un petit malin tout maigre et marqué par la petite vérole. Il se promène ouvertement avec un immense couteau passé dans sa ceinture, et il cache un pistolet sous son blouson. Twink est une tête brûlée ; c'est lui qui est le plus susceptible de provoquer la violence, même s'il a des ordres contraires, ou encore de sortir une arme.

**TWINK (La Tête Brûlée)**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 12 | CON 13 | TAI 10 | INT 13 | POU 11 |
| DEX 17 | APP 12 | EDU 8 | SAN 33 | PVie 12 |

**Armes :** Couteau 85%, dommages 1D4+2
38 Revolver 44%, dommages 1D8

**Compétences :** Grimper 80%, Esquiver 85%, Baratin 85%, Se Cacher 80%, Sauter 85%, Conduire Moto 85%, Discrétion 80%.

• *CARRIE :* Une motarde d'un mètre quatre-vingts environ. Dans les bagarres, elle se montre vicieuse et sans scrupules. Contrairement aux autres femmes qui montent en général derrière leur homme, elle a sa propre moto, et elle est fréquemment célibataire. C'est une femme sèche, aux muscles durs et au visage en lame de couteau ; elle prend très mal les insultes. Elle a toujours un stylet d'acier dans sa botte gauche.

**CARRIE (La Chasseresse)**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 14 | CON 18 | TAI 15 | INT 11 | POU 10 |
| DEX 12 | APP 8 | EDU 5 | SAN 30 | PVie 17 |

**Armes :** Coup de Poing 55%, dommages 2D3+1D4
Coup de Pied bien placé 55%, dommages 2D6+1D4
Couteau 75%, dommages 1D4+1D4
Stylet 85%, dommages 1D8+1D4

**Compétences :** Grimper 50%, Esquiver 55%, Se Cacher 35%, Sauter 45%, Arts Martiaux 55%, Conduire Moto 85%, Discrétion 45%.

• *RAT :* Ce loubard au faciès allongé et mauvais arbore d'innombrables tatouages. Il aime à se servir de coups-de-poing enjolivés d'aiguilles de plus de 2 cm. Il est rompu aux arts martiaux, mais il préfère frimer que se battre sérieusement. Personne ne l'aime, mais il est commode : il est partant pour n'importe quoi...

**RAT (Le Perdant)**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 14 | CON 13 | TAI 12 | INT 9 | POU 8 |
| DEX 12 | APP 8 | EDU 8 | SAN 42 | PVie 13 |

**Armes :** Coup de Poing 65%, dommages 2D3+3+1D4 *
Coup de Pied 55%, dommages 2D6+1D4

**Compétences :** Grimper 45%, Esquiver 45%, Se Cacher 45%, Sauter 85%, Arts Martiaux 65%, Pick Pocket 55%, Conduire Moto 75%, Discrétion 85%.

** les dommages sont aggravés autant par les coups-de-poing à aiguilles que par l'utilisation des Arts Martiaux.*

• *LURCH :* Lorsqu'il était jeune homme, il a subi une lésion cérébrale qui n'a pas été soignée. Maintenant, il ne vit que pour les applaudissements que le gang lui prodigue lorsqu'il se sert d'une massue improvisée.

**LURCH (Le Nigaud)**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 15 | CON 15 | TAI 16 | INT 7 | POU 6 |
| DEX 10 | APP 8 | EDU 9 | SAN 32 | PVie 16 |

**Armes :** Coup de Poing 85%, dommages 1D3+1D4
Massue improvisée 55% en attaque, 85% en parade, dommages 1D8+1D4

**Compétences :** Grimper 40%, Esquiver 20%, Se Cacher 15%, Sauter 30%, Conduire Moto 55%, Discrétion 15%.

## La Neuvième Méditation

Le 18 février à 6 heures du matin, Brian Lochnar entame sa dernière méditation. Dans un bruit de tonnerre, motos, motards et quatre camionnettes de location sortent du garage de l'hôtel, et foncent en direction de l'Interstate 10, laissant dans leur sillage des groupies éplorées et des volées de fans glapissants.

Un jet en T.O.C. établira que les camionnettes sont lourdement chargées et que seize motos avec dix-sept motards (Star est montée derrière Billy) font partie de la balade.

Piétons et automobilistes s'écartent épouvantés devant le tintamarre blasphématoire de la caravane. Quelques rues plus loin, celle-ci est rejointe par une escorte de trois véhicules de la Surveillance des Autoroutes de l'Etat de Floride. Toujours coopérative, cette organisation a accepté de fournir un peu de paix et de tranquillité à cette grande star qu'est devenu Lochnar.

Une fois sur l'autoroute, les voitures de surveillance s'alignent de front en arrière de la caravane, interdisant tout dépassement ; puis elles ralentissent, et la caravane continuant sur sa lancée disparaît à l'horizon. Les groupies et les fans se voient ainsi empêchés de suivre leur idole, et incidemment, les investigateurs aussi...

Si les investigateurs n'ont pas encore fouillé l'étage de GLC à l'hôtel Bellaire Arms, c'est le moment de le faire... Tout se présente alors comme décrit précédemment, y compris les quatre gardes devant leur télévision. La carte indiquant l'emplacement du neuvième site est encore là, de sorte que les investigateurs peuvent s'y rendre lorsqu'ils le désirent.

Les quatre gardes qui sont restés en arrière font partie du noyau dur des compagnons de Billy ; ce dernier et le reste de ses fidèles sont aux côtés de Lochnar.

La route suit la direction de l'ouest, puis tourne vers le nord sur la Florida 125, vers le grand marais d'Okefenokee et la frontière de la Géorgie. Une demi-heure plus tard, après avoir dépassé plusieurs autres embranchements routiers, les investigateurs se retrouvent sur un chemin agricole, non loin de la rivière Suwannee.

## Jimmy Mc Cready

Virage après virage, le chemin de terre s'étire dans de frais bocages. Une averse récente a rendu le terrain glissant. Les investigateurs aperçoivent sans mal les traces des motos et des camionnettes. Au détour d'un bosquet, ils débouchent à deux pas d'une maison ; une barrière de bois cadenassée bloque la voie.

On ne voit personne, mais de la fumée sort de la cheminée de la petite maison de bois. Au-delà du portail, le chemin continue, ainsi que les traces ; puis tout disparaît dans les arbres à une centaine de mètres de là.

Les investigateurs doivent faire un choix ; se replier prudemment sans se faire voir, contourner la maison et continuer sur les traces de Lochnar, frapper poliment à la porte et demander qu'on les laisse passer, ou enfoncer le portail et continuer sans autre forme de procès...

***SI LES INVESTIGATEURS S'EN VONT :*** s'ils ne reviennent pas à temps, Lochnar achève le neuvième monolithe, et invoque Hastur le 22 du mois.

***SI LES INVESTIGATEURS ENFONCENT LE PORTAIL*** un jet réussi en Conduire Automobile, le portail cède et leur véhicule fonce sur le chemin. Un jet en Ecouter permet de percevoir un cri provenant de la maison, mais il n'y a pas d'autres conséquences.

***SI LES INVESTIGATEURS CONTOURNENT LA MAISON :*** à une centaine de mètres à droite ou à gauche de la maison, ils tombent sur le marais, bordé d'épineux et de tertres de sables hérissés de figuiers de Barbarie.

Demandez des jets en Zoologie : si quelqu'un réussit, il se rappellera que les alligators sont en semi-hibernation en cette saison froide. Si le jet est manqué pour tous, ce qui est fort possible, vous pourrez utiliser les alligators comme un leurre. Rappelez à la ronde que la population saurienne de Floride est montée en flèche, et que les attaques des alligators sont devenues monnaie courante. On entend peut-être des bruits d'éclaboussures dans le marais, à moins que d'étranges grondements ne fassent écho tout près de là... Il n'est pas exclu que la saison des amours ne soit sur le point de commencer, et que les mâles ne soient tendus et agressifs...

Demandez également un jet en Se Cacher. Si quelqu'un le manque, un homme noir sort de la maison et fait signe au groupe. "Hé !" clame-t-il, "vous cherchez quelque chose ?" A partir de là, le fermier Jimmy Mc Cready peut aussi bien venir vers les investigateurs s'ils se montrent amicaux, que crier et rentrer au galop dans sa maison dans la cas contraire. S'ils parlent avec Mc Cready, il leur dira essentiellement la même chose que ce qui est porté dans la section suivante.




***SI LES INVESTIGATEURS FRAPPENT A LA PORTE :*** Mc Cready n'est rien de plus qu'un fermier avec lequel les avoués de Lochnar ont passé un acte de vente selon lequel un bout de terrain lui est cédé pour y ériger un monolithe. Lochnar s'est efforcé d'aligner le plus possible ses monolithes sur des droites convergentes, en observant approximativement les mêmes intervalles entre leurs sites.

En tout cas, Mc Cready va déclarer qu'un jour des hommes de loi sont venus, et qu'ils lui ont offert $1500.00 pour un dixième d'hectare de terrain. Ils ont dit que quelqu'un voulait y mettre une stèle à la mémoire de son arrière-grand-père, qui était mort dans le coin plus d'un siècle auparavant.

"Mais alors, j'ai dit, Ça sera gros comment ?" continue Mc Cready; "et ils ont dit : Assez gros, mais vous pourrez labourer autour". Bon, ça me paraissait pas mal, tout ça. Alors je les ai fait monter jusqu'à $1800, ouais, 1800.00 dollars, et en liquide!" Mc Cready en trépignait presque de joie. "Mais voilà,

maintenant que je vois l'équipe qui a débarquée pour faire le truc, je me demande s'il n'y a pas quelque chose de louche dans cette affaire..."

Mc Cready et sa femme, Mary Beth, sont de braves gens. Ni l'un ni l'autre ne savent quoi que ce soit, mais ils sont anxieux, et ils n'ont pas tort... Si Hastur est invoqué, la zone qui entoure le monolithe va devenir un terrain de manœuvres pour les monstres meurtriers du Mythe. D'après les Mc Cready, l'équipe de Lochnar campe à cinq cents mètres environ en suivant le chemin, et la parcelle qu'ils ont achetée est encore à trois cents mètres plus loin.

## Le Site du Monolithe

Dans ce chapitre, on considère que les investigateurs arrivent après le coucher du soleil.

A peu de distance des arbres, on aperçoit de grands feux de camp. Les membres du gang se distrayent avec divers concours : celui qui boit le plus de bière, celui qui éructe le plus après, et d'autres plus grossiers que l'on ne nommera point ici. Personne ne monte la garde ; personne ne tient debout, d'ailleurs. Le monolithe a été coulé, et tous sont retournés au camp, sauf trois personnes : Lochnar, Billy et Star.

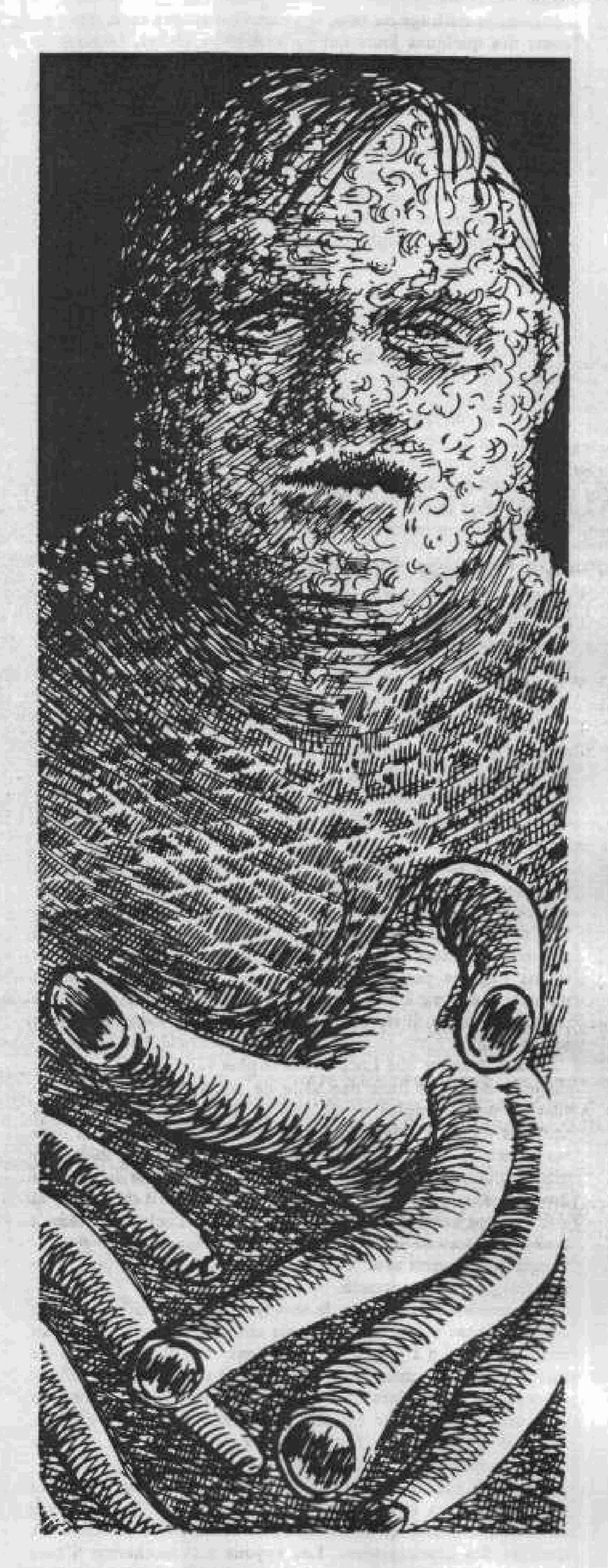
Les camionnettes ont apporté les fournitures correspondant à dix mètres cubes de ciment à prise rapide, une bétonnière, et le bois nécessaire pour construire le coffrage. La forme du monolithe mesure deux mètres en largeur, deux mètres en longueur, et deux mètres et demi en hauteur. Le volume de béton doit être au moins égal à neuf mètres cubes, mais la forme du monument n'a pas d'importance. Les motards ont assemblé les coffrages, mélangé puis coulé le béton, et enfoncé dedans une douzaine environ de tubes de carton, afin d'accélérer le séchage du ciment.

Près du monolithe, c'est un autre genre de fête qui a lieu, dont Brian, Billy et Star sont les acteurs. La scène est illuminée par plusieurs projecteurs électriques. Sur le sol, un sac de toile est agité de soubresauts. Au milieu d'une dépression, un grand coffrage de bois de construction grossière : c'est la structure de bois qui contient le béton encore humide qui constitue le monolithe.

Une ou deux heures après le coucher du soleil, Brian tourne sa face vers le ciel, et entonne un chant. Aux environs de 21 heures, Billy et Star se mettent également à chanter avec lui. Quelques instants se passent, et un étrange vrombissement devient audible dans les cieux. Quatre byakhees ont été invoqués, et le ronflement provient des ailes de ces monstres.

Sans interrompre son chant, Brian empoigne le sac de toile et en extrait neuf chatons aux pattes bondissantes. Il tire un couteau de sa ceinture, et sectionne maladroitement le cou de chacun des animaux. On entend simultanément un grognement qui résonne dans les profondeurs souterraines. Le sol se soulève autour du monolithe ; des nuées de vapeurs puantes s'échappent des fissures de la terre. Loin au-dessus, les byakhees hurlent leur contentement. La vision de cette cérémonie coûte 0/1D3 points de SAN.

Star n'est pas invulnérable aux effets de la folie provoqués par les pertes de points de SAN, et le gardien est libre d'en jouer. Il se peut qu'elle devienne folle, et qu'elle force Lochnar à la tuer, fournissant un petit amuse-gueule aux byakhees. Ces derniers l'arrachent du sol, et l'emportent vers les cieux. Pendant les quelques minutes qui suivent, une pluie de petits morceaux de Star s'abat des ténèbres célestes (et les spectateurs perdent 1/1D8 points de SAN).



*Un Indicible Possesseur (vu de près)*

Dans le coffrage de bois, le ciment est encore mou, mais au cours des quelques jours qui suivent, il va sécher. Lorsque le béton est suffisamment dur, c'est d'ordinaire Billy qui revient sur les lieux ; il déverse de l'essence sur la structure, et il y met le feu. Il ne reste plus ensuite que le monolithe de béton noirci et fumant.

Si les investigateurs arrivent après que la cérémonie soit achevée, ils ne trouvent que le bloc de ciment moulé et les cadavres des chatons. Un T.O.C. révèle des empreintes de bottes, des traces de pneus de moto et de camionnettes, et éventuellement de nombreuses empreintes de byakhees.

## Il Faut Vaincre Brian Lochnar

Avec la création du neuvième bloc, tout est prêt pour l'invocation de Hastur. Il ne manque plus à Lochnar que d'amener son public à entonner le chant pour Libérer Hastur, et le Grand Ancien pourra venir et rester sur la Terre. Le processus va probablement être difficile à enrayer.

Les investigateurs peuvent détecter et détruire systématiquement les monolithes : ils pourront trouver les indications utiles dans les dossiers de Stanford, Chase et Associés, ou bien dans les notes de Lochnar. Quelques bâtons de dynamite dans les trous de séchage, et le tour sera joué.

Malheureusement Lochnar est relié physiquement à ces monolithes, et il saura instantanément si l'un d'entre eux est détruit. Bien que cela présente quelques difficultés, il peut remplacer les blocs.

On peut saboter les concerts de Lochnar, en détruisant le matériel du groupe, en faisant retentir les alarmes d'incendie, ou en activant les systèmes d'extinction par noyade en pluie. L'artifice peut fonctionner une fois ou deux, mais tôt ou tard, les investigateurs se feront prendre, et auront maille à partir avec la justice...

Le plus sûr serait de tuer Lochnar, mais l'assassinat d'un personnage aussi populaire équivaut à un suicide, sans compter que cela manque de classe, de légalité et de moralité. Compte-tenu des méthodes modernes de la médecine légale, les assassins peuvent quasiment être sûrs d'être pris et inculpés. Des méthodes moins banales peuvent être mises en œuvre (invoquer des monstres, recourir à des sorts, etc.) ; mais si Lochnar survit à la première attaque, il ripostera contre les investigateurs avec tout son pouvoir...

C'est en scène que Lochnar est le plus vulnérable. Mais il est difficile d'amener dans une salle de concert des armes à feu (fusils, par exemple) ayant une précision satisfaisante (les motards et les forces de l'ordre exercent à ce sujet une surveillance implacable). De plus, le public tentera de mettre en pièces toute personne vue en train de tirer sur leur héros. Les investigateurs peuvent lancer des sorts dans le but de blesser la star : ils ne seront pas déçus de la riposte. Lochnar reconnaît instantanément ce type d'attaque, repère l'ennemi, et contre-attaque adroitement avec le Chant de Hastur : le public pense que cela fait partie du spectacle.

Reprendre le chant pour le renvoyer à son expéditeur est une bonne défense contre ce sort, mais si l'investigateurs ne le sait pas, ou s'il n'a pas suffisamment de chance lors de l'affrontement, Lochnar continuera jusqu'à ce que la victime soit morte. Il achèvera alors son spectacle. Le moyen le plus sûr et le plus efficace d'arrêter Lochnar, c'est de recourir au carillon magique décrit dans le *Turner Codex*, mais cela veut dire que quelqu'un doit prononcer l'Indicible Promesse...

Pour sa part, Lochnar ne souffrira aucune gêne dans ses plans. Il réglera les fautes mineures (mettre le nez dans ses affaires, par exemple) en envoyant un escadron de motards aux trousses des investigateurs. Les voyous ne chercheront à tuer personne ; ils se contenteront de bousculer les investigateurs, de lancer des coups de pieds dans les portières de leurs voitures, et de les détrousser. Les investigateurs obstinés verront leurs côtes traitées de la même façon que leurs automobiles.

Si Lochnar décide qu'il doit en finir avec les investigateurs, il n'utilisera pas les motards. A la place, il invoquera un byakhee. Au pire, il usera de son sort spécial de contact avec Hastur pour lui faire métamorphoser le corps de Star (Billy est encore trop utile pour lui) en Indicible Possesseur, et il enverra le hideux résultat détruire le groupe.

Lorsque Lochnar invoque le Possesseur, Star réalise ce qui va se passer ; elle peut alors courir auprès des investigateurs pour implorer leur aide. Elle va probablement les atteindre juste avant que la transformation ne s'opère, ce qui permettra aux investigateurs de ne pas manquer un seul aspect de la métamorphose dans toute son horreur : globes oculaires qui éclatent, peau qui se fissure, etc...

Lochnar n'a que jusqu'à fin mars pour réussir à faire entonner le chant pour Libérer Hastur par son public. S'il échoue, il lui faudra attendre l'année suivante pour achever sa machination. Les investigateurs ne pourront pas le freiner longtemps s'ils se bornent à ne lui envoyer que des coups d'épingle ; tôt ou tard, il leur faudra trouver le moyen de vaincre définitivement la star du mal...

## Conclusion

Si les investigateurs parviennent à arrêter les menées de Lochnar, ils reçoivent chacun une récompense de 3D6 points de SAN.

S'ils ne parviennent pas à le mettre en échec, il pourra amener Hastur sur la Terre. L'événement est signalé par tous les astronomes autour du monde ; un halo géant se forme dans l'ionosphère, centré sur l'étoile Aldébaran. Les scientifiques ne tardent pas à découvrir que la couche d'ozone a été fortement affaiblie au-dessus du sud et du milieu des Etats-Unis. Peu de temps après, une énorme sécheresse s'abat sur le sud. Des histoires sans rapport entre elles signalent que des tremblements de terre d'envergures diverses font rage dans le centre des Etats-Unis. Devant ces désastres, chacun des investigateurs perd 3/3D4 points de SAN.

La seule présence de Hastur rend plus difficile l'existence de l'humanité, mais en elle-même, elle ne provoque pas l'apocalypse, même dans les parties plus particulièrement affectées du centre et du sud des Etats-Unis. N'oubliez pas que le Grand Cthulhu est resté sur notre planète sans interruption, et que la vie a tout de même été possible pour de nombreux peuples. Mais on peut estimer sans risque de se tromper que le crime, la violence et les comportements irrationnels augmentent, à la fois à l'intérieur et à l'extérieur de la région affectée.

Le gardien est libre de décrire des événements plus graves et d'une portée à plus long terme, s'il le désire. ■

---

**Instructions d'Utilisation des Calendriers**

*Cherchez l'année qui vous intéresse dans l'index de la page suivante. Le nombre inscrit en référence à l'année est le numéro du calendrier correspondant à cette année là. Vous trouverez ces calendriers sur les trois pages qui suivent.*

*NOTES : en 1752, l'Angleterre et ses colonies ont adopté le calendrier Grégorien ; c'est la raison pour laquelle dans le calendrier 15 le mois de septembre a un aspect aussi étrange. Avant 1582 et pendant approximativement un demi-millénaire, toute l'Europe utilisait le système Julien, et bien qu'il soit plus désordonné, quelques nations ont conservé son usage jusqu'au dix-neuvième siècle.*

*Pour les dates précédant 1610, vous suivrez la disposition des années sur ce principe : dans le calendrier Julien, il y a une année bissextile tous les quatre ans. Dans le calendrier Grégorien, il y a également une année bissextile tous les quatre ans, mais les années de début de siècle qui ne sont pas divisibles par 400 font exception : ainsi, 1900 n'a pas été une année bissextile, mais 2000 le sera.*

# Calendriers 1610-2080

*Voir instructions au bas de la page 124.*

## INDEX

1610 ... 2
1611 ... 3
1612 ... 11
1613 ... 5
1614 ... 8
1615 ... 1
1616 ... 9
1617 ... 4
1618 ... 5
1619 ... 6

1620 ... 14
1621 ... 2
1622 ... 3
1623 ... 4
1624 ... 12
1625 ... 7
1626 ... 1
1627 ... 2
1628 ... 10
1629 ... 5

1630 ... 6
1631 ... 7
1632 ... 8
1633 ... 3
1634 ... 4
1635 ... 5
1636 ... 13
1637 ... 1
1638 ... 2
1639 ... 3

1640 ... 11
1641 ... 6
1642 ... 7
1643 ... 1
1644 ... 9
1645 ... 4
1646 ... 5
1647 ... 6
1648 ... 14
1649 ... 2

1650 ... 3
1651 ... 4
1652 ... 12
1653 ... 7
1654 ... 1
1655 ... 2
1656 ... 10
1657 ... 5
1658 ... 6
1659 ... 7

1660 ... 8
1661 ... 3
1662 ... 4
1663 ... 5
1664 ... 13
1665 ... 1
1666 ... 2
1667 ... 3
1668 ... 11
1669 ... 6

1670 ... 7
1671 ... 1
1672 ... 9
1673 ... 4
1674 ... 5
1675 ... 6
1676 ... 14
1677 ... 2
1678 ... 3
1679 ... 4

1680 ... 12
1681 ... 7
1682 ... 1
1683 ... 2
1684 ... 10
1685 ... 5
1686 ... 6
1687 ... 7
1688 ... 8
1689 ... 3

1690 ... 4
1691 ... 5
1692 ... 13
1693 ... 1
1694 ... 2
1695 ... 3
1696 ... 11
1697 ... 6
1698 ... 7
1699 ... 1

1700 ... 9
1701 ... 4
1702 ... 5
1703 ... 6
1704 ... 14
1705 ... 2
1706 ... 3
1707 ... 4
1708 ... 12
1709 ... 7

1710 ... 1
1711 ... 2
1712 ... 10
1713 ... 5
1714 ... 6
1715 ... 7
1716 ... 8
1717 ... 3
1718 ... 4
1719 ... 5

1720 ... 20
1721 ... 1
1722 ... 2
1723 ... 3
1724 ... 11
1725 ... 6
1726 ... 7
1727 ... 1
1728 ... 9
1729 ... 4

1730 ... 5
1731 ... 6
1732 ... 14
1733 ... 2
1734 ... 3
1735 ... 4
1736 ... 12
1737 ... 7
1738 ... 1
1739 ... 2

1740 ... 10
1741 ... 5
1742 ... 6
1743 ... 7
1744 ... 8
1745 ... 3
1746 ... 4
1747 ... 5
1748 ... 13
1749 ... 1

1750 ... 2
1751 ... 3
1752 ... 15
1753 ... 2
1754 ... 3
1755 ... 4
1756 ... 12
1757 ... 7
1758 ... 1
1759 ... 2

1760 ... 10
1761 ... 5
1762 ... 6
1763 ... 7
1764 ... 8
1765 ... 3
1766 ... 4
1767 ... 5
1768 ... 13
1769 ... 1

1770 ... 2
1771 ... 3
1772 ... 11
1773 ... 6
1774 ... 7
1775 ... 1
1776 ... 9
1777 ... 4
1778 ... 5
1779 ... 6

1780 ... 14
1781 ... 2
1782 ... 3
1783 ... 4
1784 ... 12
1785 ... 7
1786 ... 1
1787 ... 2
1788 ... 10
1789 ... 5

1790 ... 6
1791 ... 7
1792 ... 8
1793 ... 3
1794 ... 4
1795 ... 5
1796 ... 13
1797 ... 1
1798 ... 2
1799 ... 3

1800 ... 4
1801 ... 5
1802 ... 6
1803 ... 7
1804 ... 8
1805 ... 3
1806 ... 4
1807 ... 5
1808 ... 13
1809 ... 1

1810 ... 2
1811 ... 3
1812 ... 11
1813 ... 6
1814 ... 7
1815 ... 1
1816 ... 9
1817 ... 4
1818 ... 5
1819 ... 6

1820 ... 14
1821 ... 2
1822 ... 3
1823 ... 4
1824 ... 12
1825 ... 7
1826 ... 1
1827 ... 2
1828 ... 10
1829 ... 5

1830 ... 6
1831 ... 7
1832 ... 8
1833 ... 3
1834 ... 4
1835 ... 5
1836 ... 13
1837 ... 1
1838 ... 2
1839 ... 3

1840 ... 11
1841 ... 6
1842 ... 7
1843 ... 1
1844 ... 9
1845 ... 4
1846 ... 5
1847 ... 6
1848 ... 14
1849 ... 2

1850 ... 3
1851 ... 4
1852 ... 12
1853 ... 7
1854 ... 1
1855 ... 2
1856 ... 10
1857 ... 5
1858 ... 6
1859 ... 7

1860 ... 8
1861 ... 3
1862 ... 4
1863 ... 5
1864 ... 13
1865 ... 1
1866 ... 2
1867 ... 3
1868 ... 11
1869 ... 6

1870 ... 7
1871 ... 1
1872 ... 9
1873 ... 4
1874 ... 5
1875 ... 6
1876 ... 14
1877 ... 2
1878 ... 3
1879 ... 4

1880 ... 12
1881 ... 7
1882 ... 1
1883 ... 2
1884 ... 10
1885 ... 5
1886 ... 6
1887 ... 7
1888 ... 8
1889 ... 3

1890 ... 4
1891 ... 5
1892 ... 13
1893 ... 1
1894 ... 2
1895 ... 3
1896 ... 11
1897 ... 6
1898 ... 7
1899 ... 1

1900 ... 2
1901 ... 3
1902 ... 4
1903 ... 5
1904 ... 13
1905 ... 1
1906 ... 2
1907 ... 3
1908 ... 11
1909 ... 6

1910 ... 7
1911 ... 1
1912 ... 9
1913 ... 4
1914 ... 5
1915 ... 6
1916 ... 14
1917 ... 2
1918 ... 3
1919 ... 4

1920 ... 12
1921 ... 7
1922 ... 1
1923 ... 2
1924 ... 10
1925 ... 5
1926 ... 6
1927 ... 7
1928 ... 8
1929 ... 3

1930 ... 4
1931 ... 5
1932 ... 13
1933 ... 1
1934 ... 2
1935 ... 3
1936 ... 11
1937 ... 6
1938 ... 7
1939 ... 1

1940 ... 9
1941 ... 4
1942 ... 5
1943 ... 6
1944 ... 14
1945 ... 2
1946 ... 3
1947 ... 4
1948 ... 12
1949 ... 7

1950 ... 1
1951 ... 2
1952 ... 10
1953 ... 5
1954 ... 6
1955 ... 7
1956 ... 8
1957 ... 3
1958 ... 4
1959 ... 5

1960 ... 13
1961 ... 1
1962 ... 2
1963 ... 3
1964 ... 11
1965 ... 6
1966 ... 7
1967 ... 1
1968 ... 9
1969 ... 4

1970 ... 5
1971 ... 6
1972 ... 14
1973 ... 2
1974 ... 3
1975 ... 4
1976 ... 12
1977 ... 7
1978 ... 1
1979 ... 2

1980 ... 10
1981 ... 5
1982 ... 6
1983 ... 7
1984 ... 8
1985 ... 3
1986 ... 4
1987 ... 5
1988 ... 13
1989 ... 1

1990 ... 2
1991 ... 3
1992 ... 11
1993 ... 6
1994 ... 7
1995 ... 1
1996 ... 9
1997 ... 4
1998 ... 5
1999 ... 6

2000 ... 14
2001 ... 2
2002 ... 3
2003 ... 4
2004 ... 12
2005 ... 7
2006 ... 1
2007 ... 2
2008 ... 10
2009 ... 5

2010 ... 6
2011 ... 7
2012 ... 8
2013 ... 3
2014 ... 4
2015 ... 5
2016 ... 13
2017 ... 1
2018 ... 2
2019 ... 3

2020 ... 11
2021 ... 6
2022 ... 7
2023 ... 1
2024 ... 9
2025 ... 4
2026 ... 5
2027 ... 6
2028 ... 14
2029 ... 2

2030 ... 3
2031 ... 4
2032 ... 12
2033 ... 7
2034 ... 1
2035 ... 2
2036 ... 10
2037 ... 5
2038 ... 6
2039 ... 7

2040 ... 8
2041 ... 3
2042 ... 4
2043 ... 5
2044 ... 13
2045 ... 1
2046 ... 2
2047 ... 3
2048 ... 11
2049 ... 6

2050 ... 7
2051 ... 1
2052 ... 9
2053 ... 4
2054 ... 5
2055 ... 6
2056 ... 14
2057 ... 2
2058 ... 3
2059 ... 4

2060 ... 12
2061 ... 7
2062 ... 1
2063 ... 2
2064 ... 10
2065 ... 5
2066 ... 6
2067 ... 7
2068 ... 8
2069 ... 3

2070 ... 4
2071 ... 5
2072 ... 13
2073 ... 1
2074 ... 2
2075 ... 3
2076 ... 11
2077 ... 6
2078 ... 7
2079 ... 1
2080 ... 9

## 1

### JANVIER

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 | | | | |

### FEVRIER

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | | | | |

### MARS

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | |

### AVRIL

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | | | | | | |

### MAI

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | 31 | | | |

### JUIN

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | |

### JUILLET

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | 31 | | | | | |

### AOUT

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | | |

### SEPTEMBRE

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |

### OCTOBRE

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 | | | | |

### NOVEMBRE

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | | |

### DECEMBRE

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | | | | | | |

## 2

**JANVIER**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | 31 | | | |

**FEVRIER**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | | | |

**MARS**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |

**AVRIL**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | | | | | |

**MAI**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | | |

**JUIN**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |

**JUILLET**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 | | | | |

**AOUT**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | |

**SEPTEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | | | | | | |

**OCTOBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | 31 | | | |

**NOVEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | |

**DECEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | 31 | | | | | |

## 3

**JANVIER**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | | |

**FEVRIER**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | | |

**MARS**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | | | | | | |

**AVRIL**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | | | | |

**MAI**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | |

**JUIN**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | | | | | | |

**JUILLET**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | 31 | | | |

**AOUT**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |

**SEPTEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | | | | | |

**OCTOBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | | |

**NOVEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |

**DECEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 | | | | |

## 4

**JANVIER**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | |

**FEVRIER**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | |

**MARS**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | 31 | | | | | |

**AVRIL**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | | | |

**MAI**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |

**JUIN**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | | | | | |

**JUILLET**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | | |

**AOUT**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | | | | | | |

**SEPTEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | | | | |

**OCTOBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | |

**NOVEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | | | | | | |

**DECEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | 31 | | | |

## 5

**JANVIER**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |

**FEVRIER**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |

**MARS**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 | | | | |

**AVRIL**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | | |

**MAI**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | | | | | | |

**JUIN**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | | | | |

**JUILLET**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | |

**AOUT**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | 31 | | | | | |

**SEPTEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | | | |

**OCTOBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |

**NOVEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | | | | | |

**DECEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | | |

## 6

**JANVIER**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | | | | | | |

**FEVRIER**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | | | | | | |

**MARS**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | 31 | | | |

**AVRIL**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | |

**MAI**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | 31 | | | | | |

**JUIN**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | | | |

**JUILLET**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |

**AOUT**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 | | | | |

**SEPTEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | | |

**OCTOBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | | | | | | |

**NOVEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | | | | |

**DECEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | |

## 7

**JANVIER**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | 31 | | | | | |

**FEVRIER**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | | | | | |

**MARS**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | | |

**AVRIL**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |

**MAI**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 | | | | |

**JUIN**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | | |

**JUILLET**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | | | | | | |

**AOUT**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | 31 | | | |

**SEPTEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | |

**OCTOBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | 31 | | | | | |

**NOVEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | | | |

**DECEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |

## 8

**JANVIER**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 | | | | |

**FEVRIER**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | | | |

**MARS**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |

**AVRIL**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | | | | | |

**MAI**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | | |

**JUIN**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |

**JUILLET**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 | | | | |

**AOUT**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | |

**SEPTEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | | | | | | |

**OCTOBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | 31 | | | |

**NOVEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | |

**DECEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | 31 | | | | | |

## 9

**JANVIER**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | 31 | | | |

**FEVRIER**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | | |

**MARS**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | | | | | | |

**AVRIL**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | | | | |

**MAI**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | |

**JUIN**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | | | | | | |

**JUILLET**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | 31 | | | |

**AOUT**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |

**SEPTEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | | | | | |

**OCTOBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | | |

**NOVEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |

**DECEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 | | | | |

## 10

**JANVIER**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | | |

**FEVRIER**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | |

**MARS**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | 31 | | | | | |

**AVRIL**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | | | |

**MAI**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |

**JUIN**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | | | | | |

**JUILLET**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | | |

**AOUT**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | | | | | | |

**SEPTEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | | | | |

**OCTOBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | |

**NOVEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | | | | | | |

**DECEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | 31 | | | |

## 11

**JANVIER**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | |

**FEVRIER**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |

**MARS**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 | | | | |

**AVRIL**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | | |

**MAI**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | | | | | | |

**JUIN**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | | | | |

**JUILLET**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | |

**AOUT**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | 31 | | | | | |

**SEPTEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | | | |

**OCTOBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |

**NOVEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | | | | | |

**DECEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | | |

## 12

**JANVIER**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |

**FEVRIER**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | | | | | | |

**MARS**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | 31 | | | |

**AVRIL**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | |

**MAI**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | 31 | | | | | |

**JUIN**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | | | |

**JUILLET**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |

**AOUT**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 | | | | |

**SEPTEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | | |

**OCTOBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | | | | | | |

**NOVEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | | | | |

**DECEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | |

## 13

**JANVIER**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | | | | | | |

**FEVRIER**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | | | | | |

**MARS**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | | |

**AVRIL**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |

**MAI**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 | | | | |

**JUIN**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | | |

**JUILLET**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | | | | | | |

**AOUT**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | 31 | | | |

**SEPTEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | |

**OCTOBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | 31 | | | | | |

**NOVEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | | | |

**DECEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |

## 14

**JANVIER**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | 31 | | | | | |

**FEVRIER**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | | | | |

**MARS**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | |

**AVRIL**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | | | | | | |

**MAI**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | 31 | | | |

**JUIN**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | |

**JUILLET**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | 31 | | | | | |

**AOUT**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | | |

**SEPTEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |

**OCTOBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 | | | | |

**NOVEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | | |

**DECEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | | | | | | |

## 15

**JANVIER**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | |

**FEVRIER**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |

**MARS**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 | | | | |

**AVRIL**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | | |

**MAI**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | | | | | | |

**JUIN**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | | | | |

**JUILLET**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | |

**AOUT**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | 31 | | | | | |

**SEPTEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |

**OCTOBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 | | | | |

**NOVEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | | |

**DECEMBRE**

| D | L | M | M | J | V | S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | | | | | | |

suite de la page 32

**MATERIEL D'IMMOBILISATION POUR UNE BLESSURE DU RACHIS :** un matelas-coquille, une minerve de type sauvetage, deux sacs de sable de 2 kg, trois sangles. Ce matériel permet d'immobiliser la victime ; il peut être utilisé en traction, et il permet de déplacer le blessé de façon relativement sûre. Coût : $300.00.

**ASSORTIMENT D'ATTELLES :** quatre attelles en matière synthétique (excellentes dans les cas de fractures angulaires) et une attelle de traction. La pose d'une attelle permet de réduire la souffrance, la perte de sang et le choc causé par une fracture. Il peut être vital d'en appliquer une lors d'une fracture du fémur. Coût : $300.00.

## L'Auxiliaire Médical

Comme pour le technicien en AMU, la mission de l'auxiliaire médical est de préserver la vie et de réaliser un hôpital en une ou deux heures. Sa formation prend environ 1000 heures. Il est indispensable qu'il ait reçu au préalable une formation en AMU. Un investigateur ayant le niveau d'un auxiliaire médical peut fournir un premier réconfort psychologique non négligeable, dont la portée est à déterminer par le gardien. Coût de l'ensemble du matériel : $10.000.

**KIT D'INTUBATION :** permet l'insertion d'un tuyau de matière plastique dans la trachée du patient, pour éliminer de ses voies respiratoires et de ses poumons le sang, les vomissures, etc., améliorant d'autant les chances de survie d'un blessé dans le coma. Coût : $200.00.

**PANTALON ANTI-CHOC :** expulse par pression le sang des jambes et du pelvis vers la poitrine et le cerveau, traitement qui convient particulièrement lors d'un choc dû à une hémorragie. Les pantalons peuvent compenser la perte d'un litre de sang. Ils facilitent également la pose de perfusions sur une victime dont les veines se sont affaissées, suite à la perte de sang. Le choc dû à une hémorragie (lors d'une perte excédant un litre) tue la victime de façon probable s'il dure plus d'une heure. Les pantalons anti-choc peuvent être mis en place en cinq minutes. Coût : $300.00.

**MONITEUR CARDIAQUE, DEFIBRILLATEUR :** un petit moniteur vidéo montre les irrégularités dans les pulsations cardiaques qui mettent la vie en danger. Par des électrodes fixées sur la poitrine du blessé, on peut faire repartir un cœur arrêté avec des chocs électriques (défibrillation). Il y a un léger risque d'électrocution sérieuse pour les sauveteurs. Il est souvent nécessaire de procéder à des défibrillations répétées, en conjonction avec des massages cardiaques, de l'oxygène, une intubation des voies respiratoires et une chimiothérapie. Dans l'idéal, la première réaction se produit dans les dix minutes. Le cœur que l'on a fait repartir peut s'arrêter à nouveau ; la lidocaïne est une substance stabilisante qui réduit ce risque. Coût : $6000.00.

**PHARMACIE :** le coffret comprend deux perfusions intraveineuses avec aiguilles, tuyaux, et deux sacs de liquide d'un litre en matière plastique. La perfusion doit être posée avant que l'on puisse administrer des médicaments, et il faut cinq minutes pour qu'elle démarre. Ce démarrage est difficile sur les victimes en état de choc ; les pantalons anti-choc sont alors utiles. Un litre de liquide de perfusion remplace 500 ml de sang perdu. Le flux maximal d'une perfusion est de 100 ml par minute, mais on peut en poser deux à la fois. Les médicaments et les quantités qui vont suivre font partie de la pharmacie standard. Coût de l'ensemble : $1000.00.

- *Chlorure de Calcium :* deux doses. Le médicament de la dernière chance lors d'un arrêt cardiaque. Il peut faire repartir le cœur, mais aussi causer des dommages cérébraux. Une dose dure dix minutes.
- *Diazepam (Valium) :* six doses. Allège les convulsions et constitue un sédatif pour six heures. Une overdose (deux mesures ou plus) risque de provoquer une perte de conscience.
- *Epinéphrine :* douze doses. Utilisée en cas d'arrêt cardiaque, elle augmente les chances de défibrillation, particulièrement en association avec la lidocaïne et le bicarbonate de soude. Une dose dure cinq minutes. Elle permet également de calmer une réaction allergique mettant la vie en danger, comme il peut en survenir après une piqûre d'abeille.
- *Glucose :* deux doses. Réveille rapidement une victime inconsciente dont le taux de sucre a chuté dangereusement. Une dose dure une heure.
- *Lidocaïne :* six doses. Réduit les risques d'arrêt cardiaque ou de récidive, et augmente les chances de défibrillation, plus particulièrement en association avec l'épinéphrine et le bicarbonate de soude. Une dose dure dix minutes.
- *Morphine :* six doses. Soulage la douleur, particulièrement en cas de brûlure, de blessure ou de fracture. Agit comme sédatif. Une dose dure quatre heures. Aggrave une blessure à la tête. Une overdose (deux doses) provoque une perte de conscience. Une overdose grave (trois doses ou plus), un arrêt respiratoire. On garde alors la victime en vie sous respiration artificielle ; on lui donne de l'oxygène et du naloxone.
- *Naloxone :* six doses. Antidote spécifique des overdoses avec un opiacé (héroïne, morphine). Si la perte de conscience n'est due qu'à une overdose d'opiacé, la naloxone réveillera le patient en trois minutes. Deux doses consécutives peuvent être nécessaires.
- *Bicarbonate de soude :* six doses. On l'utilise lors d'un arrêt cardiaque, en association avec l'épinéphrine et la lidocaïne, pour améliorer les chances de défibrillation. Une dose dure dix minutes.

**MATERIEL DE SAUVETAGE :** il sert à frayer un chemin pour extraire une victime d'une épave, en particulier lorsqu'il s'agit d'une automobile accidentée. Il comprend : une hache, une pelle, une pince à levier, une corde, un cric hydraulique, un burin à air comprimé avec un compresseur et un palan. Coût de l'ensemble : $2000.00.

**TROUSSE DE CHIRURGIE :** comprend des gants, des scalpels, des aiguilles, du tuyau et des sutures, afin de dégager des voies respiratoires obturées ou de soulager une détresse respiratoire par suite de traumatisme de la cage thoracique. Coût : $500.00. ■

Table des Matières de la Section des Aides de Jeu



*PERFORATIONS -*

*Les pages qui vont suivre peuvent être détachées de ce livret en tirant délicatement ou en découpant suivant les perforations.*

LA CITE, Aide de Jeu N°1

# Université de Miskatonic

Département d'Archéologie
Arkham, Massachusetts

Cher -

Les exécuteurs testamentaires de votre Oncle Bernard m'ont adressé à vous. Je vous prie d'accepter mes condoléances pour ce deuil prématuré, et de bien vouloir excuser ce qui peut vous sembler une intrusion injustifiable.

Votre oncle avait en sa possession une statuette d'ivoire représentant un jeune homme nu portant une couronne de feuilles de laurier. Il pensait que cette figurine était d'origine hellénique. A l'époque où il expédia les photographies de cet objet à mon département, nous fûmes d'accord avec cette analyse, tout en étant incapables de classer le style de la statuette ou de deviner son origine.

Notre estimation a été considérablement modifiée au vu de nouvelles informations. J'ai pris la liberté de contacter les avocats de votre oncle, qui m'ont appris que la statue est à présent en votre possession. Il est impératif que j'examine personnellement cet objet, et que nous nous entretenions d'un sujet en relation avec lui.

Veuillez me faire savoir quel moment serait le plus propice pour vous. Vous pouvez me contacter par les services de l'Université, ou me téléphoner, également à l'Université, poste N°663. Si je ne reçois aucune nouvelle de vous dans les jours qui viennent, je tenterai à nouveau de vous rencontrer.

Amicales salutation,

W. Bowers

Dr. Walter Bowers

## LA CITE DES ABYSSES

*Voici que la mort s'est érigé un trône*
*Dans l'étrange cité qui s'étend solitaire*
*Loin dans les pâles profondeurs de l'Ouest,*
*Où le bien et le mal et le meilleur et le pire*
*Dorment d'un sommeil éternel.*
*Là, les tombeaux, les palais et les tours*
*(Tours rongées par le temps et qui ne tremblent point !)*
*Ne ressemblent en rien à ce que sont les nôtres.*
*Autour, abandonnées des vents qui insufflaient la vie,*
*Résignées à l'oubli des cieux*
*Stagnent les eaux mélancoliques.*

*Nul rayon céleste ne tombera*
*Sur la longue nuit de cette citadelle ;*
*Mais une lueur née de la mer livide*
*Ruisselle sur les tourelles silencieuses -*
*Glisse aux pinacles des beffrois -*
*Sur les dômes - sur les flèches et les murailles colossales -*
*Et sur les basiliques de la Babylone noyée -*
*Sur les chapiteaux aux ombres oubliées*
*Lierre jadis sculpté et floraisons de pierre -*
*Sur maints et maints merveilleux sanctuaires*
*Au couronnement festonné de frises*
*Entrelaçant la violette et la vigne.*

*Résignées à l'oubli des cieux*
*Stagnent les eaux mélancoliques.*
*Ainsi se mêlent les tours et les ombres*
*Là où tout semble suspendu dans les airs,*
*Et d'une tour hautaine contemplant la cité*
*La mort laisse planer son dédain de géant.*

*Là, des temples éventrés et des tombes béantes*
*Baillent sous les ondes de lumière blême ;*
*Mais ni les richesses qui gisent là*
*Dans les yeux des idoles au regard de diamant -*
*Ni les fabuleux joyaux dont le mort est paré*
*Ne tentent les eaux qui dorment à jamais ;*
*Car nulle ride ne court, hélas !*
*Au long de ce désert de verre -*
*Nulle houle ne conte que peut-être des vents*
*Existent sur des mers lointaines et plus heureuses -*
*Nulle vague ne soupire que des vents aient existé*
*Sur des mers moins hideusement sereines.*

*Mais voici qu'un trouble est dans les airs :*
*La vague - il y a un mouvement ici !*
*Comme si les tours avaient écarté,*
*En sombrant légèrement, le morne flot -*
*Comme si leurs faîtes avaient imperceptiblement creusé*
*Un vide dans les Cieux ténus.*
*Les ondes lumineuses sont à présent plus rouges -*
*Le souffle des heures n'est plus que faible et bas -*
*Et lorsque, parmi des gémissements qui n'ont rien de terrestre,*
*Au fond, tout au fond cette ville se fixera désormais,*
*L'Enfer, s'élevant d'un millier de trônes,*
*Viendra pour son allégeance.*

**- Edgar Allan Poe.**

*SONGES, Aide de Jeu N°1*

## Vous êtes le Cousin de Nora

Vous êtes le cousin germain de Nora Pope. Vous la connaissez depuis l'enfance, et vous êtes restés en contact en vous écrivant régulièrement depuis que vous avez pris des routes séparées. Le seul fait de consommer une drogue de quelle sorte qu'elle soit est totalement contraire à la droiture de sa personnalité. Elle est strictement antialcoolique, elle ne fume pas, et on lui a vu refuser du Coca-Cola à cause de la caféine qui entre dans sa composition...

La voici à l'hôpital, dans le coma ; et les journaux ont mentionné dans leurs comptes-rendus que tout un assortiment de drogues illégales a été découvert dans sa chambre... Les narcotiques ont-ils été délibérément mis dans sa chambre ? Par qui ? Pourquoi ?

Vous réalisez qu'ébruiter le fait risque d'alerter votre gibier, réduisant votre efficacité d'investigateur. Vous ferez donc le voyage avec vos collègues investigateurs pour tirer l'affaire au clair...

*SONGES, Aide de Jeu N°3*

## *Une Employée de l'Institut Hospitalisée*

Une employée de l'Institut Windthrope a été évacuée par transport aérien vers le Memorial Hospital de Denver, la nuit dernière, pour un traitement d'urgence.

Miss Nora Pope, qui fait partie du personnel de nettoyage de l'Institut Windthrope de Recherche sur les Rêves, a été déclarée dans un état préoccupant.

Les délégués du shérif ont signalé qu'un assortiment de drogues psychotropes a été découvert dans la chambre de Miss Pope.

L'Institut est installé à la Villa du Dinosaure, à l'Est de Clauson.

*- Clauson gazette*

Cher Cousin,

Encore une journée de faite, à balayer et à essuyer la poussière. C'est tellement grand ici qu'à peine j'ai fini à un bout, il faut recommencer par l'autre!

Je ne pense pas que ce sera longtemps un problème pour moi. Je ne suis pas heureux, ici. Les employés ont tous l'air d'aller - enfin, la plupart - mais c'est l'endroit qui me donne la frousse. Aussi, il vaut mieux que je fasse ma valise...

C'est peut-être à cause de ces recherches bizarres sur les rêves... Mais j'ai l'impression que quelquechose de terrible va bientôt arriver, et qu'il vaudrait mieux que je sois dans un autre coin quand ça tombera. C'est peut-être aussi la faute de ce dingue de Fred Butts qui fait le zouave dans les bois chaque week-end... Toujours est-il que chaque fois que je ferme les yeux, je fais des cauchemars infects.

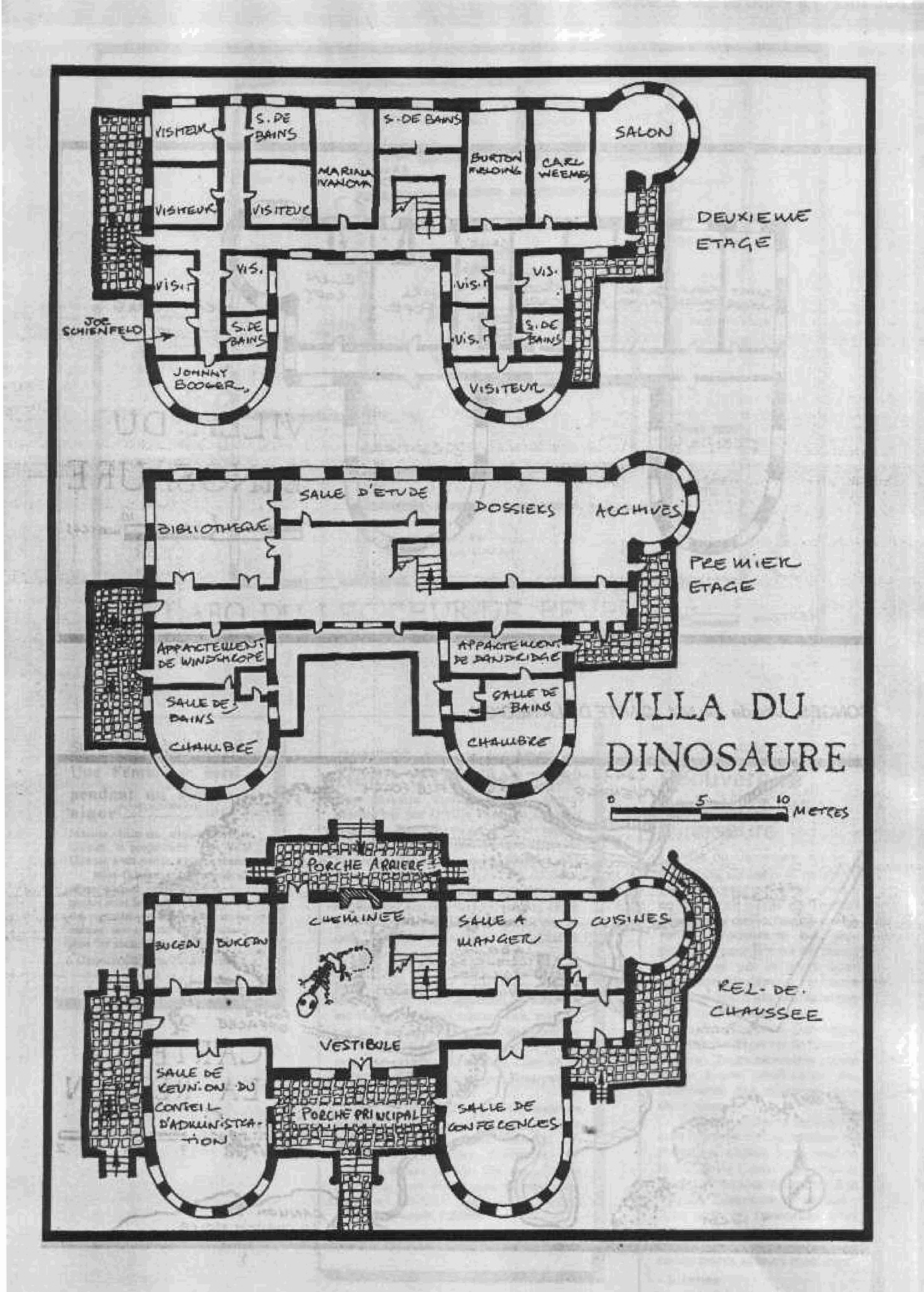
Les volontaires qui sont venus pour les expériences sur les rêves sont intéressants et gentils, mais ils sont souvent assez pitoyables. Il y en avait un qui n'arrivait jamais à trouver le sommeil, le pauvre diable. Il me disait que s'il arrivait à dormir trois heures dans une nuit, il avait de la chance. Il va beaucoup mieux à présent. Je suis sûre que l'Institut fait du bien à ces gens-là. Mais je ne me sens pas plus tranquille pour autant.

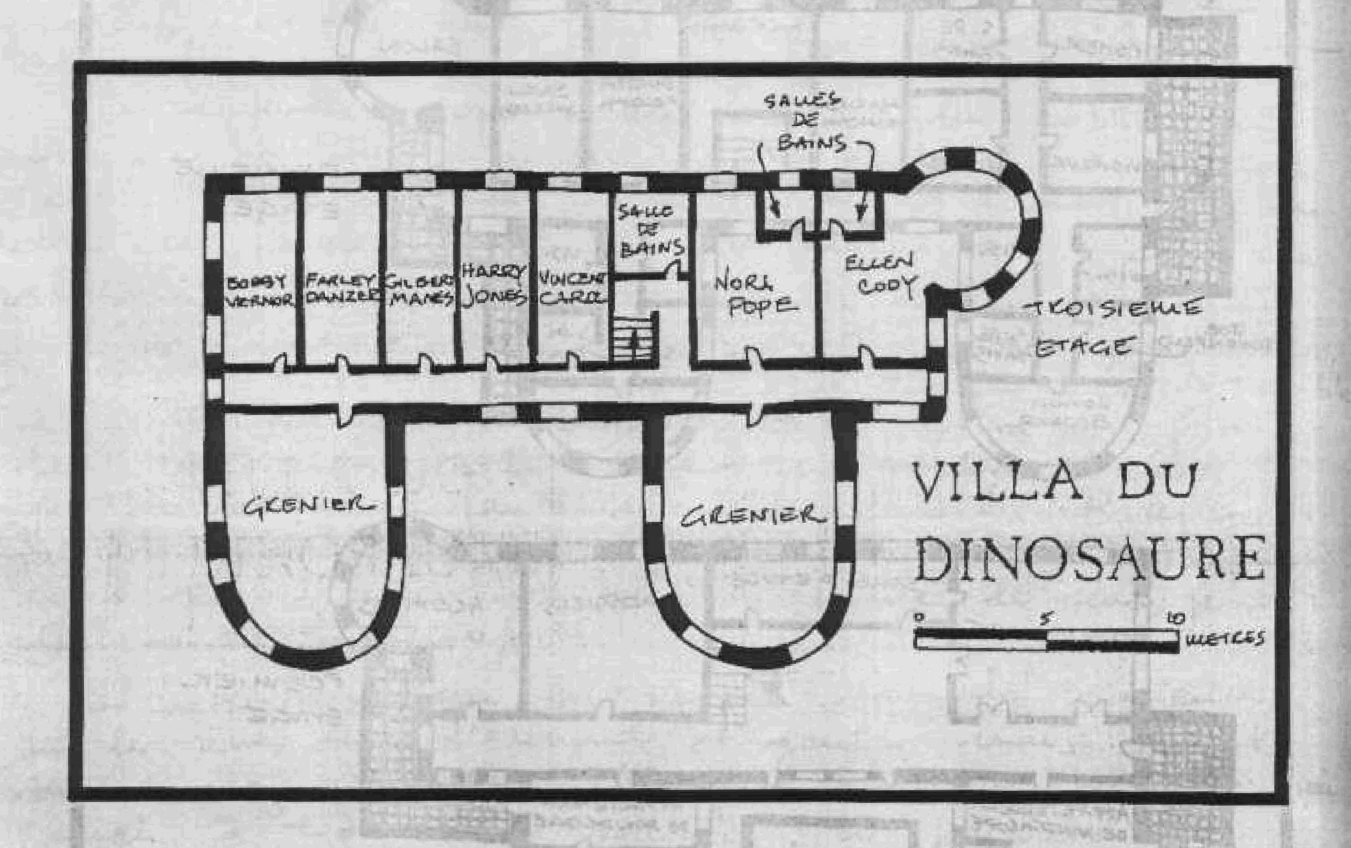
Je vais souvent nager dans le lac, bien que l'eau soit très froide. Les gens racontent qu'il ya des cavernes en-dessous de la surface, et qu'elles se prolongent sur des kilomètres.

Enfin, si ta prochaine lettre te revient avec la mention "Retour à l'envoyeur" tu sauras pourquoi. Je t'écrirai à nouveau dès que je me serai fixé ailleurs. Il se peut que je revienne à la maison pendant un mois ou deux, le temps de tirer de nouveaux plans... J'ai entendu dire que les salaires étaient bons en Alaska. Peut-être que j'atterrirai là bas!

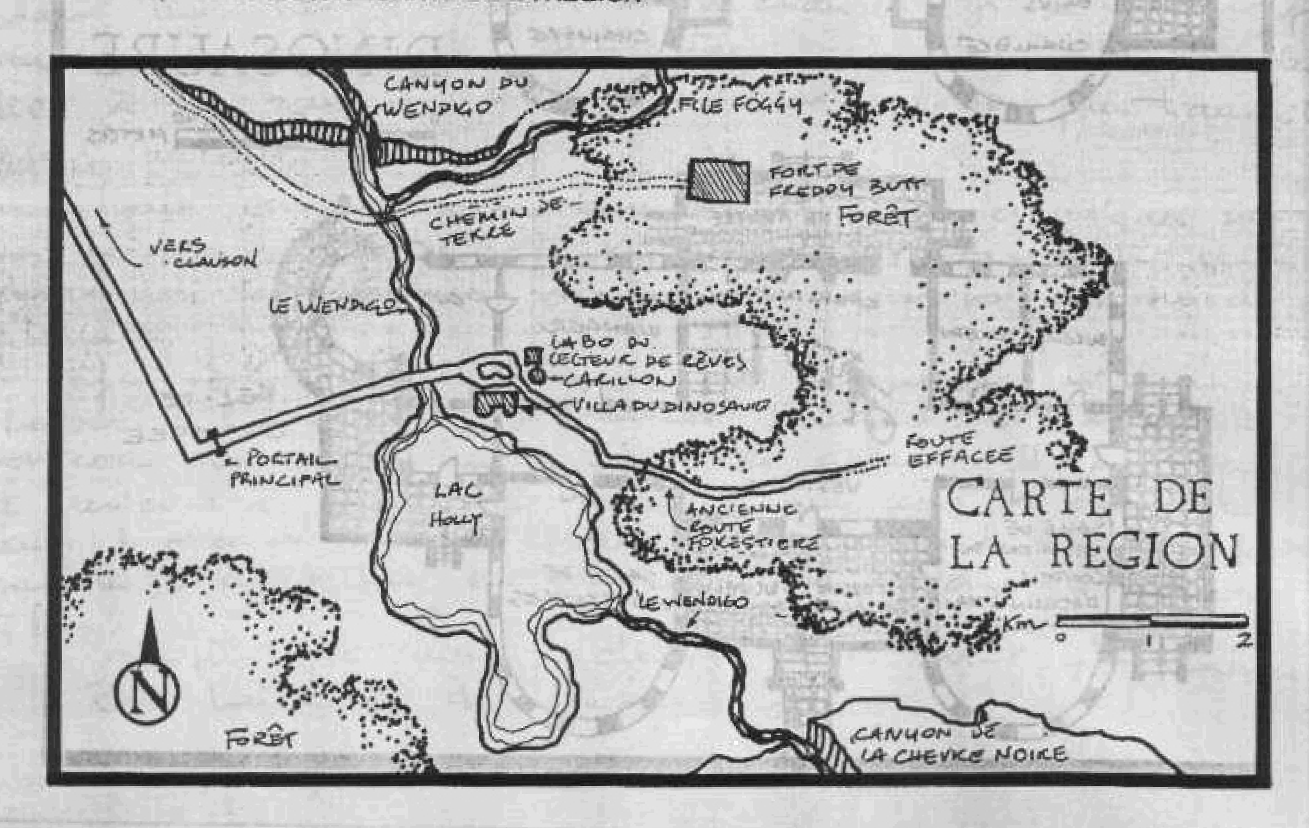
J'espère que mes prochaines lettres seront plus calmes
Bons baisers de ta cousine favorite

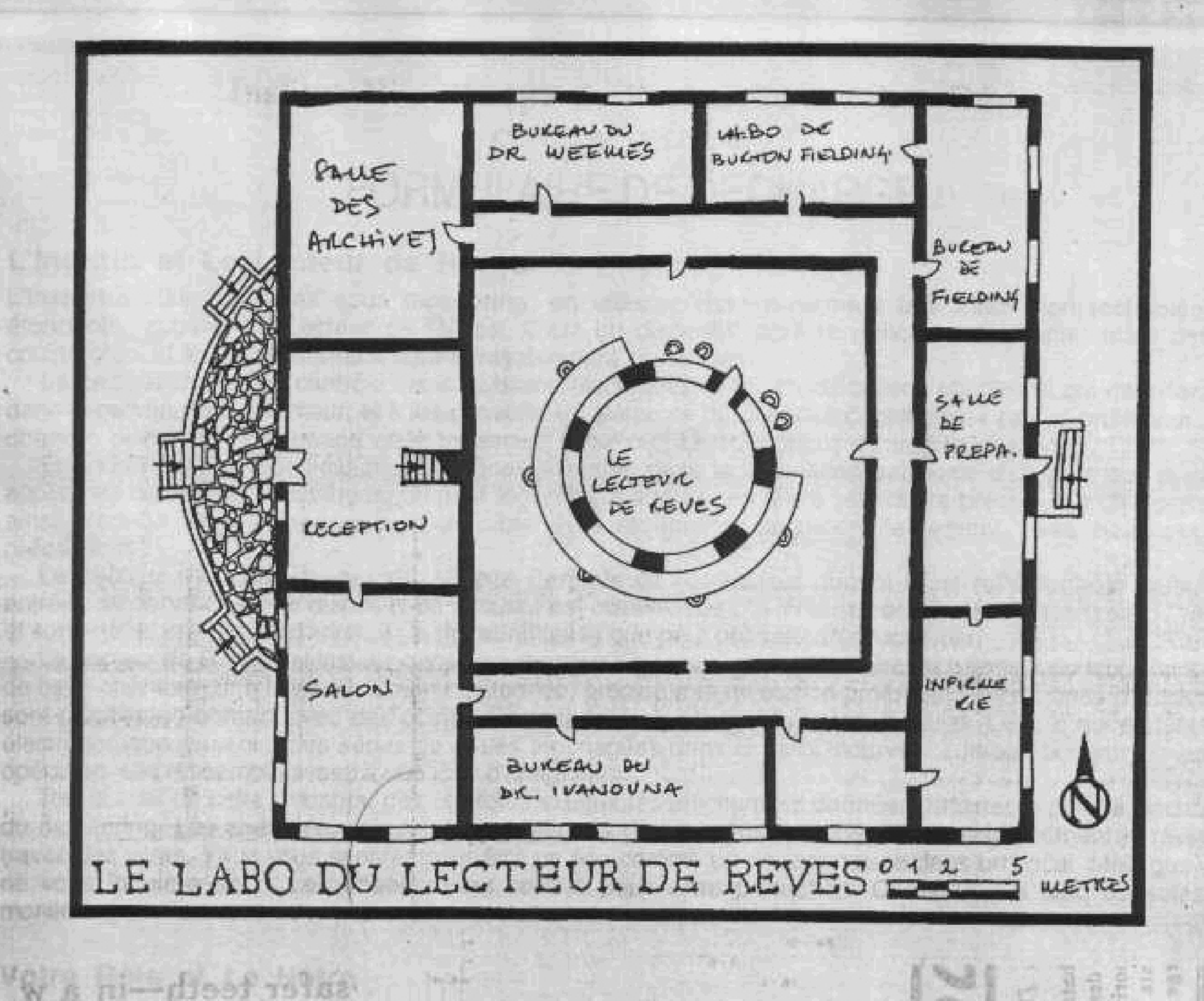
Nora


VISITEUR
S. DE BAINS
S. DE BAINS
SALON
MARINA IVANOVA
BURTON FIELDING
CARL WEEMES
VISITEUR
VISITEUR
DEUXIEME ETAGE
VISIT
VIS.
VIS.
VIS.
JOE SCHIENFELD
S. DE BAINS
VIS.
S. DE BAINS
JOHNNY BOOGER
VISITEUR
SALLE D'ETUDE
DOSSIERS
ARCHIVES
BIBLIOTHEQUE
PREMIER ETAGE
APPARTEMENT DE WINDSCHOPE
APPARTEMENT DE DANDRIDGE
SALLE DE BAINS
SALLE DE BAINS
CHAMBRE
CHAMBRE
VILLA DU DINOSAURE
0 5 10 METRES
PORCHE ARRIERE
CHEMINEE
SALLE A MANGER
CUISINES
BUREAU
BUREAU
REZ-DE-CHAUSSEE
VESTIBULE
SALLE DE REUNION DU CONSEIL D'ADMINISTRATION
PORCHE PRINCIPAL
SALLE DE CONFERENCES




SONGES, Aide de Jeu N°4 - CARTE DE LA REGION






*SONGES, Aide de Jeu N°9*

**Une Femme se perd pendant un Pique-nique**

Martha Gilman, soeur d'Abner Gilman, le propriétaire de la Villa Gilman, a été portée disparue mardi.

Miss Gilman, qui effectuait un séjour estival, s'est manifestement perdue dans les bois. Son absence a été signalée par sa famille, et les voisins ont apporté leur concours pour les recherches.

*- Clauson Gazette, 10 Juin 1936*

*SONGES, Aide de Jeu N°10*

## *Récit d'Un Rescapé*

Une histoire étrange a été contée aujourd'hui par Orville Pike, un trappeur local. Mr. Pike affirme qu'un de ses pièges, près du lac Holly, a pris quelque chose de bien différent de l'animal à fourrure qu'il comptait y trouver.

Mr. Pike raconte : "Ça faisait bien une tête de plus que moi en se levant, et c'était gros comme un ours ! Mais c'était pas un ours. Sa peau était verte et ressemblait à une peau de grenouille, ses gros yeux de poisson lui sortaient de la tête, et ses pattes étaient larges comme des plats à tarte. Si je m'étais rapproché, ça aurait pu me mettre en pièces comme rien, mais je me suis pas approché ! J'ai détalé comme un lapin, et jamais j'irai poser des pièges près du lac Holly, maintenant. Cette chose peut bien garder mes pièges, j'irai pas les chercher !"

Les auditeurs d'Orville furent unanimes pour déclarer que c'était la meilleure histoire qu'il n'ait jamais racontée. Les visions de Mr. Pike distrayent ses habitués depuis plus de dix ans... Nous attendons avec impatience sa prochaine création.

*- Clauson Gazette, 7 Septembre 1937*

*SONGES, Aide de Jeu N°12*

## Réouverture de la Villa du Dinosaure

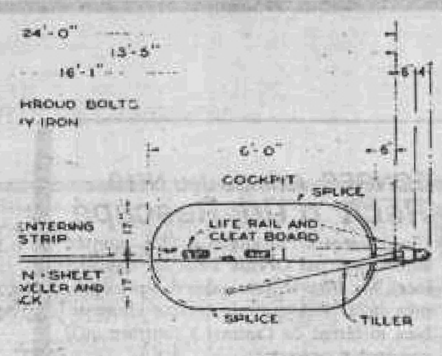
**La Villa du Dinosaure, située à l'ouest de Clauson et inhabitée depuis longtemps, a été choisie comme futur siège de l'Institut Windthrope de Recherche sur les Rêves. L'ouverture est programmée pour le mois de mars.**

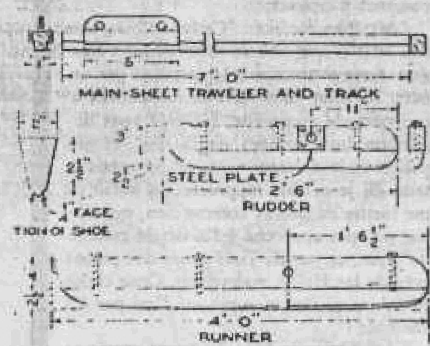
**Financé par la prestigieuse Fondation Windthrope, l'Institut a pour vocation d'explorer la nature et les causes des rêves.**

**Le Dr. Torrence Dandridge, qui est le porte-parole de l'Institut, déclare : "Notre recherche pourra mener à une amélioration des traitements des affections psychologiques".**

**Certains citoyens locaux se sont opposés à l'implantation de l'Institut. Frédérick Butts, natif de la région de Clauson et propriétaire des terrains adjacents à la Villa du Dinosaure, a déclaré : "Ces gens de l'université n'ont pas le droit d'abîmer notre belle région et sa nature avec leurs routes noires et leurs machines".**

***- 9 Janvier***




...te the Curve on the Edge of the Runner, and ...n the Cockpit

...the better the quality the handsomer ...be the completed boat. There is no ...on why one who can use carpenters' ...s with ordinary skill should not be ...to turn out a first-class job at a

# Institut Windthrope de Recherche sur Les Rêves

CLAUSON, COLORADO

# FORMULAIRE DE DECHARGE

## L'Institut et Le Lecteur de Rêves

L'Institut étudie les rêves sous monitoring, en utilisant essentiellement une innovation technologique étonnante, appelée le Lecteur de Rêves. C'est un dispositif dont le principe est simple, mais dont la construction et le fonctionnement sont effroyablement complexes.

Le Lecteur de Rêves contrôle les impulsions électriques et les modifications chimiques qui interviennent dans le cerveau d'un dormeur, et il les convertit en éléments de données déchiffrables par un ordinateur. Ces données deviennent une image vidéo transmise à une ou plusieurs unités d'enregistrement.

En induisant des modifications chimiques minimes dans la circulation sanguine d'un dormeur et en lui appliquant des stimuli électriques, on peut légèrement altérer ses rêves ; la nature précise des changements ainsi produits reste cependant imprévisible. Nos recherches avancent lentement, avec beaucoup de précautions.

Le Lecteur n'est pas dangereux. L'Unité Centrale de l'ordinateur auquel il est relié contrôle toutes les entrées de données, et un dispositif de sécurité est installé. Les chercheurs contrôlent tous les tests de rêves, et sont même en mesure d'annihiler la frayeur intense que peut produire un cauchemar.

Le Lecteur de Rêves est installé dans une chambre vitrée circulaire, au centre du bâtiment du labo. Au milieu de cette chambre, une table d'examen capitonnée, propice à la relaxation profonde. Des dizaines d'électrodes sont placées en contact avec des points déterminés de la tête et du corps du sujet. Les fils qui sortent des électrodes aboutissent à des séries de prises aménagées dans la paroi incurvée. Lorsque la chambre est en opération, elle ressemble assez à une toile d'araignée...

Tout autour de cette chambre, des consoles extérieures affichent les données transmises par les électrodes du monitoring. Les chercheurs peuvent surveiller ces données tout en observant simultanément le rêveur à travers les vitres. Vous vous sentirez peut-être un peu comme un poisson rouge dans un bocal. Mais que cela ne vous inquiète pas... Les observateurs sont là pour votre protection. Chacune des cinq consoles du monitoring ainsi que les deux postes d'observation sont équipés d'écrans pour visionner les rêves.

## Votre Rôle et Le Nôtre

Votre rôle se borne à rêver. Nous vous sommes reconnaissants de votre coopération. Vous n'avez rien d'autre à faire. Pour l'instant, nous rassemblons des données ; vos rêves nous permettront peut-être de développer des hypothèses et de les vérifier.

En échange de ce que nous espérons être pour vous un agréable séjour en montagne, nous vous prions de limiter vos sorties en ville, et de ne pas parler de notre travail à des personnes étrangères à l'Institut. Les éléments de réponse que vous avez pourraient facilement rendre nulles de nombreuses expériences scientifiques et les centaines de milliers de dollars investis dans le projet n'auraient servi à rien. Pour cette raison, tout sujet d'expérience volontaire qui violerait nos conventions devra être renvoyé de l'Institut.

En revanche, vous êtes libres de circuler dans le périmètre de l'Institut : nous n'avons pas de secrets pour nos amis. Dans le cadre de la procédure d'admission, vous devez remplir chacun un questionnaire médical et psychologique, et vous soumettre à un examen psychiatrique en profondeur. Les signes de maladies psychiatriques antérieures ne réduisent pas vos chances d'admission - nous recherchons au contraire ce type de volontaires.

Et si vous le souhaitez, vous pourrez visionner vos propres rêves (pas ceux de quelqu'un d'autre), car ils sont votre propriété, selon la nouvelle législation relative aux Droits de Création. Nous devons cependant vous prévenir : l'impact de ce que nous appelons l'auto-examen peut être dévastateur pour des individus non préparés.

## Si vous Approuvez, Veuillez Signer ci-dessous

Je soussigné, sain de corps et d'esprit, ayant lu et approuvé tous les points de l'énoncé précédent ce paragraphe, déclare par la présente décharger l'Institut Windthrope de Recherche sur les Rêves de toute responsabilité à l'égard des dommages physiques, mentaux, émotionnels ou moraux survenant lors de mon séjour à l'Institut ou ultérieurement.

En outre, je donne agrément à l'Institut pour enregistrer et analyser mes rêves. En retour, l'Institut consent à agir comme conservateur de ma création personnelle, à préserver dès maintenant et définitivement son caractère strictement confidentiel, et à m'offrir une consultation hebdomadaire dans le domaine de l'Institut de Clauson, Colorado, U.S.A. si je désire.

______________________________,

Date ______________.

## Liste Descriptive du Personnel

*Voici ce que vous avez appris après une journée passée à l'Institut. Vous avez eu l'occasion de rencontrer chacun des membres du personnel, et ils vous inspirent les impressions suivantes.*

• TORRENCE DANDRIDGE : le créateur du Lecteur de Rêves, et un académicien renommé. C'est un bel homme aux cheveux gris ; il a 54 ans. Sa femme est morte dans un accident d'avion, il y a plusieurs années. Son attitude est bienveillante, et il est toujours plein d'égards pour autrui. Mais c'est aussi un homme très important, et il doit souvent demander à ses subordonnés de régler les détails secondaires. Le Lecteur de Rêves est le plus grand succès qu'il n'ait jamais obtenu, et il s'y consacre avec passion.

• BURTON FIELDING : l'assistant en qui le Dr. Dandridge a toute confiance. Il est relativement jeune (29 ans), maigre et coiffé d'une épaisse tignasse. Il est hostile et asocial. Il ignore les investigateurs, ainsi que la plupart de ses collègues, et se comporte comme s'ils n'existaient pas. Lorsqu'il ne peut esquiver une conversation, il se montre bourru et coupant, mettant fin à l'échange en s'exclamant : "Je n'ai pas le temps" et en s'en allant à grands pas.

• LAWRENCE WINDTHROPE : ce grand gentleman aux cheveux argentés est le directeur de l'Institut, et le président de la Fondation Windthrope. Lawrence est homme jovial, qui rit facilement. Il est très amical, et s'intéresse au passé de tout le monde. Il est d'une évasivité charmante à propos du sien, ramenant toujours très courtoisement le sujet de la conversation à ses visiteurs.

• JOHNNY BOOGER (c'est un pseudonyme) : ce n'est pas à proprement parler un membre du personnel de l'Institut : c'est un patient. Il était bassiste et il écrivait des chansons pour un groupe punk connu. Une vie chaotique jointe à une expérimentation forcenée de drogues exotiques ont eu raison de lui. Johnny est à présent perdu dans les miasmes des cauchemars qu'induisent les psychotropes.
Lorsque Joe Schienfeld, le manager de Johnny, a entendu parler de l'Institut Windthrope, il a arrangé un séjour pour son poulain, dans l'espoir que le Lecteur de Rêves permette une guérison plus rapide que celle offerte par la psychanalyse conventionnelle. Jusqu'à présent, les progrès ont été minimes... Personne n'est admis dans la chambre de Johnny, à part les Drs. Ivanovna et Weemes, et plus rarement, Mr. Schienfeld. Mais vous avez entendu dire par le Dr. Ivanovna que Johnny ne pouvait communiquer à l'heure actuelle qu'en chantant des paroles hermétiques et chargées de symboles.

• JOE SCHIENFELD : cet homme d'un âge moyen, corpulent et ventripotent, est le manager de Johnny Booger. Il arrive à l'Institut et en repart à intervalles irréguliers. Caustique, discourtois et franchement odieux, Schienfeld est cependant réellement soucieux du bien-être de Johnny. "Il a fait l'idiot tant qu'il a pu, mais je t'en fiche ! Il méritait quand même pas ça !" déclare Joe aux investigateurs. Le manager possède une infinie réserve d'énormes cigares malodorants, qu'il fume à toute heure et agite avec beaucoup d'énergie pour appuyer ses propos. Et Schienfeld parle beaucoup.

• VINCENT CAROL : c'est le gardien. Il est trapu et corpulent. Il est également timide : vous n'avez pas eu l'occasion de lui parler, mais vous l'avez aperçu alors qu'il déambulait dans le domaine.

• MARINA IVANOVNA : l'une des deux psychiatres de l'Institut. Marina est une femme calme d'une quarantaine d'années, qui a émigré de l'Union Soviétique neuf ans plus tôt. Polie et réservée, elle est experte en matière de désordres mentaux. Elle étudie les effets des expériences du Lecteur de Rêves sur le psychisme des sujets testés, et prévient ses collègues lorsqu'un risque est à craindre. Elle est sérieuse, et n'exerce son sens de l'humour (plutôt séduisant) qu'en dehors de sa vie professionnelle. Elle s'intéresse depuis peu aux techniques non directives de Rogers, et passe beaucoup de temps auprès de Johnny Booger.

• CARL WEEMES : l'autre docteur en médecine de l'Institut. C'est un quadragénaire fort bien fait de sa personne. Il est psychiatre, et il s'intéresse à tous les sujets qu'on puisse aborder. Dans les investigateurs, il voit une nouvelle source de conversations stimulantes...

• GILBERT MANES : cet homme ramassé et ingrat est le cuisinier de l'Institut. Il est très compétent, avec une préférence pour la cuisine scandinave. Ses exécutions de la Tentation de Jansson (un plat de pommes de terres aux anchois) et des frikadellers (croquettes de viande danoises) valent le déplacement. Il est toujours poli, presque obséquieux, et très déférent envers les investigateurs.

• HARRY JONES : l'homme à tout faire. C'est un homme de 27 ans, bourru, avec des cheveux longs et bouclés, réminiscence d'une mode dépassée, et des yeux pensifs. Il aime travailler avec ses mains. Depuis qu'il a quitté le lycée, Harry Jones voyage sur les routes de l'Ouest, subsistant avec des menus travaux lorsqu'il n'a plus d'argent.

• ELLEN CODY : l'intendante de l'Institut. C'est une grande brune bien faite. Elle ne vous a guère prêté attention, non qu'elle vous soit hostile, mais elle a énormément de travail. Surtout à présent que Nora Pope n'est plus là pour l'assister.

• FARLEY DANZER, BOBBY VERNOR : Farley et Bobby sont les aide-infirmiers de l'Institut. Leur fonction est de prendre soin ou de maîtriser les patients trop bouleversés ou violents. La plupart du temps, ils servent d'assistants de labo et d'hommes à tout faire. C'est une paire de joyeux lurons, toujours gais. Il arrive parfois que Danzer se bagarre un peu à Clauson, lors de son jour de congé.

• RITA MAETER : elle s'occupe des travaux de secrétariat ordinaires, et sert de réceptionniste lorsqu'on en a besoin. C'est une femme âgée, plutôt dénuée de sens de l'humour. Elle quitte son travail à 17 heures précises, au volant d'une Corvair rouge (impeccablement restaurée), dans un grand nuage de poussière.

SONGES, Aide de Jeu N°11

# Sorcellerie dans la Villa Gilman : La Confirmation

Le shériff Bart Clay a délivré aujourd'hui le rapport officiel sur le décès d'Abner Gilman et de sa famille.

Selon le Shériff Bart Clay, la famille Gilman tout entière était profondément impliquée dans un occultisme païen. Des preuves indiquent que les Gilman sont responsables de l'enlèvement et du meurtre d'au moins deux vagabonds, dont les corps ont subi leurs rites impies.

Les crimes ont été découverts par Douglas Windthrope, un éminent aliéniste londonien. Mr. Windthrope, qui poursuivait des recherches sur des phénomènes occultes dans le Massachusetts, trouva des indications de prolongement de telles activités dans notre région, et mena discrètement une enquête.

Mr. Windthrope affirme avoir trouvé un autel sacrificiel dans la Villa Gilman, environné de tous les apparats de la magie noire. Sur ces entrefaites survint Abner Gilman ; une lutte s'ensuivit entre les deux hommes.

Au cours de ce combat, la bâtisse prit feu. Toute une portion de la maison s'embrasa, et la famille périt entièrement dans l'incendie. Mr. Windthrope quant à lui fut gravement brûlé, mais il a survécu.

Conduit à Rifle, il fut mis dans le train pour Denver afin de rejoindre l'Hôpital Acheson ; il y poursuit sa convalescence. Cet homme courageux, si loin de son pays, mérite notre reconnaissance et notre amitié.

Bien que le temple occulte ait été considérablement endommagé, les trouvailles de Mr. Windthrope ont été corroborées par les découvertes ultérieures que les délégués du shériff ont faites sur ses indications.

Les restes de l'autel sacrificiel étaient encore visibles dans la villa, et des opérations de dragage dans le lac ont permis de retrouver deux cadavres. Le bureau du shériff refuse de confirmer les bruits qui courent à propos de cannibalisme rituel.

*- Clauson gazette, 20 Octobre 1937.*

SONGES, Aide de Jeu N°13

## Arrêt Judiciaire contre Un Opposant à l'Institut

Frédérick Butts, opposant notoire à l'implantation de l'Institut Windthrope de Recherche sur les Rêves, s'est vu aujourd'hui signifier par arrêt judiciaire de cesser d'interférer avec la construction de l'Institut.

La partie civile a déclaré que Mr. Butts n'avait cessé de harceler les équipes d'ouvriers et les livreurs, et qu'il avait menacé verbalement d'empêcher l'ouverture de l'Institut.

Nous n'avons pu entrer en contact avec Mr. Lawrence Windthrope, qui intenta l'action en justice, afin de recueillir ses commentaires.

*-6 Février*

SONGES, Aide de Jeu N°14

## Menace sur la route

Frédérick Butts a été arrêté mercredi matin, suite à un incident qui a eu lieu sur la nouvelle route d'accès à l'Institut Windthrope.

Des témoins ont déclaré que Mr. Butts a ordonné au contremaître de rassembler ses hommes et de partir. Devant son refus, Mr. Butts aurait tiré deux coups de feu dans le pare-brise d'un dumper garé à proximité.

Mr. Butts est inculpé de violation de droits, tentative de voies de fait et destruction préméditée de propriété privée.

Nous n'avons pu entre en contact avec Lawrence Windthrope, Directeur de l'Institut, pour recueillir ses commentaires.

*-1er Mars*

SONGES, Aide de Jeu N°15

## Une Figure Locale disparaît

Les délégués du shériff ont passé la majeure partie de la journée d'hier à conduire des recherches pour retrouver "Railroad Joe" Mullenberger, une figure locale qui avait élu domicile dans le dépôt ferroviaire de Clauson et dans ses alentours depuis une dizaine d'années.

Sa disparition a été signalée par plusieurs citoyens qui donnaient régulièrement des repas chauds au brave vieux.

Jusqu'à présent, l'équipe de recherches n'a retrouvé aucune trace de Joe, et les délégués du shériff n'ont relevé aucun indice de malveillance. Les recherches ont été abandonnées, mais tout habitant qui apercevrait Railroad Joe est instamment prié d'appeler le bureau du shériff.

*-3 Juin*

SONGES, Aide de Jeu N°16

**ON A TROUVE :** *Sur la piste du haut du Canyon du Wendigo, un sac de couchage et un sac à dos contenant deux chemises de flanelle et une paire de jeans. Le pro-priétaire peut contacter le shériff Mac Farlain à Clauson.*

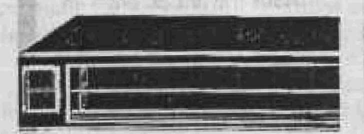
*- 6 Août*

/







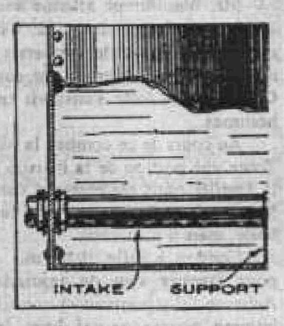



It is very often the lot of the mech to be required to place small bolts screws in places where the hand car be inserted to guide them, and the drawing shows a handy tool for the purpose. It is made from flat stock, with an opening cut into the end in which the bolt or screw is placed. A short length of spring st riveted to the tool, bears against the h of the bolt and holds it firmly while i placed in position; when in place, an ward pull on the tool releases it from piece.




## Keeping Air Out of Suction Pipe

All pump suctions that take water fr tanks at low heads have a tendency "well in" under full load, which admits and causes a complete loss of vacuum. It is obvious that the size of the suction pipe has a great deal to do with this. Practical experience has determined that the installation of suction pipes from 1½ to 6 in. in diam does not require any particular thou but that any size above this should carefully arranged. An intake pipe of s 2 or 3 ft. in length, capped at one end drilled with as many holes in the as will equal the total area of the p placed inside the tank or reservoir v the holes downward, as shown in drawing, will prevent the "welling in" consequent loss of vacuum. The effect ness of this arrangement may be l understood when it is said that tank great area and with depths above the take of not more than 12 to 16 in. h operated successfully with intake p from 8 to 12 in. in diameter.



*LA TERREUR, Aide de Jeu N°1*

## FLASH D'INFORMATIONS DE LA CBS

"La navette spatiale *Atlantis* a décollé ce matin à 8 h 45 du Centre Spatial Kennedy de Cap Canaveral, conformément à son programme de lancement. Plusieurs heures de vol se sont écoulées, et tout semble aller bien pour cette mission de navette, la plus ambitieuse depuis le vol désastreux de Challenger en 1986. Le Contrôle de Mission, au Centre Spatial de Houston, indique que le vol est impeccable jusqu'à présent. Le service d'informations de CBS suivra le vol de *l'Atlantis* pendant les deux semaines historiques qu'il va passer dans l'espace."

*LA TERREUR, Aide de Jeu N°2*

## INFORMATIONS DU SOIR DE LA CBS

**CHARLES KURALT :** Il y a eu quelques inquiétudes ce matin très tôt au Contrôle de Mission, lorsque le commandant de vol à bord de *l'Atlantis*, Gordon Mc Afee, a rapporté que la navette venait de passer à travers une "nuée lumineuse".

En dehors d'un léger saut dans les taux de radiations externes, la navette n'a connu aucune difficulté. Les scientifiques de la NASA se sont refusés à spéculer sur la nature du nuage.

Nous en sommes au troisième jour de ce voyage de *l'Atlantis* prévu pour deux semaines.

Nous avons dans nos studios un scientifique qui fait autorité en matière d'espace, le Dr. Karl Leathergan. Que pensez-vous que la navette ait rencontré; Dr. Leathergan?

**DR. LEATHERGAN :** Charles, nous ne faisons que commencer à comprendre les mystères de l'univers. Ce nuage que le vaisseau a traversé ressemble au phénomène dit "de lucioles" qui fut rencontré par John Glenn au cours du premier vol en orbite des Etats-Unis, lors des premières missions Mercury. Vous vous en souvenez ; il s'est avéré que ce n'était probablement rien de plus que des rejets cristallisés provenant du vaisseau même.

Mais l'incident qui nous préoccupe aujourd'hui est différent. Je pense qu'il est dû au champ magnétique terrestre, probablement en conjonction avec les ceintures de radiations de Van Allen. Un nuage de gaz ou d'ions a été attiré et retenu par les puissants champs magnétiques de notre planète ; probablement arraché aux ceintures de Van Allen, il a été maintenu sous cette forme de nuée lumineuse, et c'est cette nébuleuse que *l'Atlantis* a traversée.

La brusque montée des radiations signalée par mon ami, le Colonel Gordon Mc Afee, vient corroborer cette théorie.

*LA TERREUR, Aide de Jeu N°3*

## LA COUVERTURE TELEVISEE DE LA MISSION

La vue provient d'une caméra située dans la soute de la navette. L'astronaute Mc Afee s'active dans la baie ouvrant sur l'extérieur : il répare un satellite en panne.

Il lâche un outil qui flotte à la dérive, et la caméra pivote pour suivre l'objet. Ce faisant, la caméra saisit une brève lueur émanant du côté de la navette, quittant le champ de la caméra. Le commentateur de la télévision se demande tout haut ce qui a pu provoquer ce reflet. Grâce à la transmission radiophonique en direct, on entend un des astronautes restés dans l'habitacle de la navette prier "Mac" (le Colonel Mc Afee) de se dépêcher de revenir à l'intérieur : "Les appareils indiquent un taux de radiations supérieur à la normale".

La caméra montre ensuite Mc Afee qui se dirige vers le sas d'entrée tandis que la communication radio avec le navette s'interrompt, suivie presque immédiatement d'un arrêt de l'image. Retour au Contrôle de la Mission. Pause. "Nous avons perdu le contact avec *Atlantis*. Notre émission en direct va se poursuivre dans un instant avec une déclaration du Contrôle de la Mission. Ici Bernard Shaw qui vous parle de New York".

*LA TERREUR, Aide de Jeu N°4*

## INFORMATIONS DU SOIR : LE PRESENTATEUR

"Le Contrôle de Mission d'Houston a rapporté cet après-midi qu'un grave incident technique à bord de *l'Atlantis* empêchait pour l'instant les communications par la voix et par l'image de s'effectuer normalement avec le navette spatiale.

Le porte-parole de la NASA a ajouté que le suivi télémétrique continuait, et que le vol de *l'Atlantis* n'était pas menacé. Une conférence de presse est programmée demain à 10 heures, heure locale, afin de répondre aux questions sur la situation."

*LA TERREUR, Aide de Jeu N°5*

## HELLO AMERICA

"Des communiqués persistent à circuler dans le monde arabe, selon lesquels la panne de communications de *l'Atlantis* serait fabriquée de toutes pièces par les Etats-Unis, dans le but de tester un dispositif d'attaque nucléaire au-dessus du golfe Persique.

Un porte-parole du Ministère des Affaires Etrangères a indiqué ce matin que ces rumeurs n'avaient aucun fondement, en les qualifiant de suffisamment ridicules pour rendre tout commentaire officiel superflu.

Des émeutes provoquées par cette affaire de *l'Atlantis* ont éclaté au Caire et à Karachi, et une grande manifestation de protestation est programmé cet après-midi à Téhéran."

*LA TERREUR, Aide de jeu N°6*

## CANAL 81 (La chaîne des Branchés)

"Ici Wayne Rucksacker, avec les dernières rumeurs sur *l'Atlantis*. Amis conspirateurs, bonjour !

Et pour commencer, double scoop ! La raie lumineuse apparue dans le champ de la caméra juste avant la coupure de la communication, c'était l'avancée d'un sabotage thermique (dur ! dur !) envoyé par les Japonais pour détruire le vaisseau spatial, pour nous empêcher de terminer quelques tests cruciaux pour faire pousser des transistors complets dans l'espace ! Mais attention, c'est pas fini ! La NASA va mettre en scène un atterrissage de la navette dans le Pacifique, la semaine prochaine. On espère que les Soviets vont croire que *l'Atlantis* a réussi à positionner son DDN ultra-secret au-dessus du Golfe Persique ! C'est fou, non ? Ah, au fait, DDN, ça veut dire Dispositif de Défense Nucléaire. Vaut mieux mettre son chapeau par les temps qui courent.

Et maintenant, voici les derniers instants de *l'Atlantis* ! C'est une bande pirate, chers cinglés, alors tous à vos cassettes : 8-7-6-5-4-3-2-1 c'est parti ! On est au ralenti. Vous voyez cette lueur ? Regardez ça ! La navette en a vraiment été inondée ! Dois-je vraiment vous dire ce qui s'est passé quand on n'a PLUS RIEN VU ?"

*LES STARS, Aide de Jeu N°1*

## Une Jeune Fille assassinée après un Concert de Rock

Deux jeunes gens de Jacksonville ont été arrêtés ce matin, suite à la mort de Mary Jo Kinsky (17 ans), dont on avait retrouvé le corps dépouillé de ses vêtements et curieusement peint quelques heures plus tôt, dans Rose Park.

Edward Tappan Jr. (22 ans) et Michael J. Powell (21 ans), tous deux résidant à Morningside Heights, ont été incarcérés par la police de Jacksonville. Les trois jeunes gens avaient assisté à un concert la veille au soir, donné par le groupe de rock "God's Lost Children", ou GLC.

Selon les compagnes de Miss Kinsky, la jeune fille a rencontré les deux jeunes hommes pour la première fois à ce spectacle. Elle était restée introuvable à la fin du concert, et sa disparition avait été signalée à la police.

C'est une patrouille de police qui a découvert le cadavre de Miss Kinsky dans le parc, aux environs de 4 heures du matin. Les agents ont refusé de commenter l'état du cadavre.

La mort de la jeune fille fait suite à une chaîne d'incidents violents émaillant la tournée de GLC, baptisée "Unspeakable" dans les publicités du groupe. Les rixes, les attaques et le vandalisme accompagnant les concerts de GLC ne manquent pas d'imiter les forces de l'ordre et les associations de citoyens.

GLC donne encore cinq spectacles à l'Auditorium Hugues, les 15, 16, 17, 21 et 22 février. Toutes les places sont déjà vendues.

*LES STARS, Aide de Jeu N°2*

## Extrait du Rapport Médical Concernant Brian Lochnar

... a reçu une grave blessure à la tête. Ceci s'est produit lors d'une tentative du patient visant à s'envoler depuis le toit du garage familial. Le patient prétend avoir effectué d'autres expériences de vol pendant son hospitalisation dans cet établissement, et avoir voyagé vers les étoiles. Le patient est psychotique, périodiquement affecté par des illusions de pouvoir. Dans cette optique médicale, il serait souhaitable que le patient reste hospitalisé pour un traitement de longue durée, et ne soit pas remis en liberté ...

*LES STARS, Aide de Jeu N°7*

## Programme des Spectacles de GLC

San Franscico, 25-26-27-28 Sept.
San Diego, 1-2-3-4 Octobre
Los Angeles, 5-6-7-8 Octobre
Phoenix, 9 Octobre
Minneapolis, 13-14 Octobre
* méditation, 15-16-17 Octobre
Minneapolis, 18 Octobre
Des Moines, 20-21 Octobre
Chicago, 23-24-25 Octobre
* méditation, 26-27-28 Octobre
Chicago, 29-30 Octobre
St Louis, 1-2 Novembre
Kansas City, 3-4 Novembre
* méditation, 5-6-7 Novembre
Kansas City, 8-9-10 Novembre
Canal Zone, 12-13 Novembre
Dallas, 16-17 Novembre
* méditation, 18-19-20 Novembre
Dallas, 21-22 Novembre
Détroit, 25-26-27 Novembre
Pittsburgh, 29-30 Nov. - 1er Déc.
Indianapolis, 3-4-5 Décembre
Boston, 11-12 Décembre
Philadelphie, 14-15-16 Décembre
New York, 18-19-20-21-22-23 Décembre
San Juan, Puerto Rico, 28-29 Décembre
Baltimore, 31 Décembre - 1er Janvier
Toronto, 4-5 Janvier
Louisville, 7-8 Janvier
* méditation, 9-10-11 Janvier
Louisville, 12 Janvier
Winston - Salem, 15-16 Janvier
Houston, 19-20 Janvier
* méditation, 21-22-23 Janvier
Houston, 24 Janvier
Atlanta, 27-28 Janvier
* méditation, 29-30-31 Janvier
Atlanta, 1er Février
Miami, 4-5-6 Février
* méditation, 7-8-9 Février
Miami, 10-11 Février
Jacksonville, 14-15-16-17 Février
* méditation, 18-19-20 Février
Jacksonville, 21-22 Février

*LES STARS, Aide de Jeu N°3*

## God's Lost Children

Avec cet album irrésistible, il semblerait que "God's Lost Children" soient destinés dès leur première édition à devenir des stars. Le titre vedette, "The Dark Ones Rise" (Ceux de l'Ombre se Lèvent) donne envie à l'auditeur de le repasser encore et encore. Sans doute, il y aura des oppositions à certaines des paroles, mais cela se vérifie toujours dans le cas de vrais novateurs. Les premières ventes sont prometteuses, et on chuchote que Fall-In Records envisagerait une suite.

***- Billboard***

*LES STARS, Aide de Jeu N°4*

## Extrait

... la déclaration de Brian Lochnar qui est peut-être la plus étonnante, c'est qu'il base sa vie sur un livre particulier. Ce n'est ni la Bible, ni même *Etidorpha*. L'ouvrage surprenant que Brian utilise est parfois appelé le *Turner Codex* ; ce sont des travaux anciens en anthropologie sur la religion Maya. Un tel ésotérisme semble bien en harmonie avec l'attitude intransigeante de GLC.

***- Rolling Stone***

*LES STARS, Aide de Jeu N°5*

## La Tournée a Commencé

A grand renfort de publicité, God's Lost Children a ouvert sa tournée "Unspeakable" cette semaine au Cow Palace de San Franscico.

Comme prévu, plusieurs groupes ont manifesté à l'extérieur de la salle de concert, mais la police n'a signalé aucun incident.

GLC a été interdit d'antenne dans les stations de radio du Midwest et du Sud, mais ses ventes augmentent et sa popularité s'accroît.

Les observateurs prédisent un énorme succès pour la première tournée du groupe en tant que vedette.

***- Billboard***

*LES STARS, Aide de Jeu N°6*

## Brian Lochnar

*La photo de couverture montre Lochnar qui tient sa guitare, un instrument décoré de dessins jaunes sinueux. Un jet en Mythe de Cthulhu, et l'on reconnaîtra des motifs qui ressemblent au Signe Jaune.*

**LC :** On dit que vous avez été un élève modèle, un vrai chouchou de vos maîtres à l'école primaire, mais que les choses se sont gâtées à un moment donné. Que s'est-il passé ?

**Lochnar** *(en riant)* **:** Ouais, j'ai découvert le sexe !

**LC :** Non, sérieusement. J'ai entendu dire que vous aviez été blessé, ou un truc de ce genre, et que ça avait changé votre vie. Qu'est-ce qu'il y a eu ?

**Lochnar :** C'était quand j'avais douze ans. Nous avions décidé, un ami et moi, que nous allions voler depuis le toit du garage, exactement comme Superman. Et bien, j'ai sauté, et pas lui. J'ai atterri sur la tête, et je me suis fendu le crâne par le milieu... Je suis resté dans les pommes pendant six heures, et ma mère pensait bien que j'allais y rester... Enfin, c'est pendant que j'étais dans les choux que j'ai fait ce rêve sur un autre endroit, et ça a changé ma façon de voir les choses.

**LC :** Quoi ? Vous avez vu Dieu ?

**Lochnar** *(riant à nouveau)* **:** Bon, ce n'était peut-être pas Dieu le Père. C'était juste un petit dieu...

**LC :** J'ai cru comprendre que vous aviez passé également quelque temps dans un hôpital psychiatrique autour de vos dix-neuf ans. Pouvez-vous nous parler de ça ?

**Lochnar :** J'ai été à Greenwood pendant quelque temps. J'avais quelques problèmes à résoudre. Rien de vraiment intéressant à raconter...

**LC :** Et bien, ce que je voudrais savoir, c'est quel genre de médiator vous utilisez lorsque vous enregistrez les...

***- Guitar Player***



# — OLD KENTUCKY —
# HOME-SPUN TOBACCO

## Direct From Our Farms to You

The Cream of the finest crops Kentucky's bountiful soil can produce—ripe, rich leaves—smooth and mellow—with that rare old-fashioned flavor and fragrance that only the proper "aging" can produce. We bank on it you have never tasted a finer flavored, more satisfying tobacco in all your life.




## Ripe, Rich, Old-Fashion Leaf

**REDUCE YOUR TOBACCO BILL 75%**

# High School Course in Two Years!

Lack of High School Training has kept thousands of men and women from attaining **business and social position.** Without this training you are absolutely barred from a successful business career, from the leading professions, from well-paid civil service jobs, from teaching and college entrance. In fact, all **preferred positions are closed** to you without this vital training. You can't stand this heavy handicap nor do you have to. The American School can give you the valuable training you missed.

**Try Ten Lessons FREE**

At our expense — not lessons in any Course If you are not complet are not out one cent. **too satisfaction.**

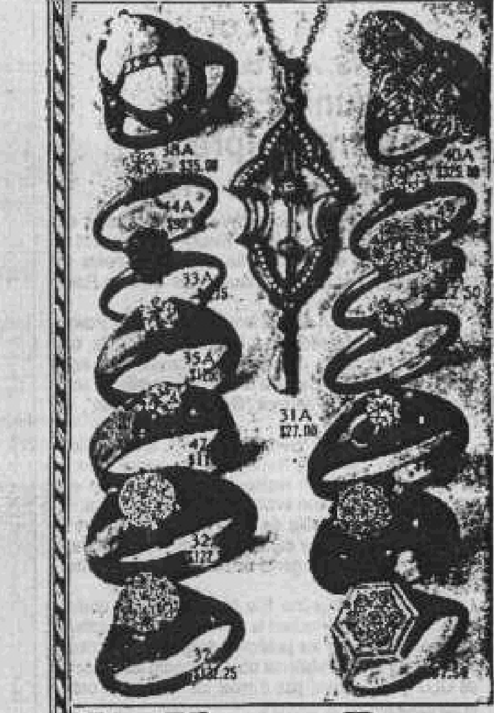
AMERICAN SCHOC
Dept. H974-E, Drexel Ave. and 58th

AMERICAN SCHOC
Dept. H974-E, Drexel Ave. and 58th
Send me full information on how the PRO will help me win promotion in the job checked.

| | |
|---|---|
| ....Architect | ....Lawyer |
| ....Building Contractor | ....Machin |
| ....Automobile Engineer | ....Photogr |
| ....Automobile Repairman | ....Mechan |
| ....Civil Engineer | ....Shop Su |
| ....Structural Engineer | ....Employ |
| ....Business Manager | ....Steam E |
| ....Cert. Public Accountant | ....Foreman |
| ....Accountant and Auditor | ....Sanitary |
| ....Bookkeeper | ....Surveyo |
| ....Draftsman and Designer | ....Telepho |

than this
INATION SET
Our New Improved

r tube
e can be
d
Joins or
Bold
r sent by




# No Money Down

JUST send your name and address for our 128-page book of diamonds, watches and jewelry on credit. Millions of dollars worth of jewelry from which to choose your Xmas gifts. **Your choice sent you on approval, without a**

*LES STARS, Aide de Jeu N°10*

## Stanford, Chase et Associés

Avoués
200 beach, Suite 9, Miami FL 33131-07661

Le 12 Décembre 19--

Mr Brian Lochnar
Trio Corporation
Suite 7D
1001 Avenida de las Estrellitas
Hollywood, CA 90028

Cher Mr. Lochnar,

Nous avons le plaisir de vous annoncer que nous avons acquis le terrain que vous désiriez, pour la somme de $ 1800.00. Le règlement de la vente a été fait, et l'acte notarié enregistré. Nous conservons une trace des documents dans nos dossiers, et nous expédions les originaux à votre secrétariat par courrier séparé.

Dans l'espoir que nos services vous ont offert toutes satisfactions, nous vous prions d'agréer nos sentiments dévoués.

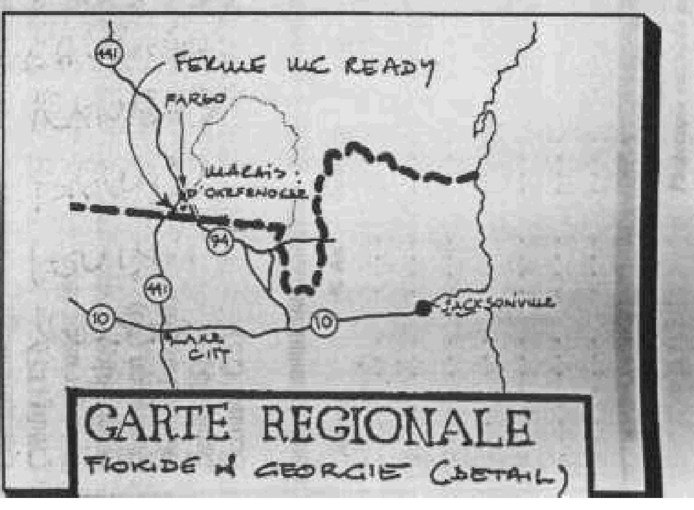
H.G. Stanford

H.G. Stanford
Avoué
HGS:ml

*LES STARS, Aide de Jeu N°8*

MINNEAPOLIS : 17 OCT
CHICAGO : 28 OCT
KANSAS CITY : 7 NOV
DALLAS : 20 NOV
LOUISVILLE : 11 JANV
HOUSTON : 23 JANV
ATLANTA : 31 JANV
MIAMI : 9 FEVR
JACKSONVILLE : 20 FEVR

*LES STARS, Aide de Jeu N°9*




GARTE REGIONALE
FLORIDE ET GEORGIE (DETAIL)

# CTHULHU 90

Nom . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
Profession . . . . . . . . . . . . . Sexe . . . . . . . Age . . . . . . . .
Nationalité . . . . . . . . . . . . Résidence . . . . . . . . . . . . . . . .

## CARACTÉRISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR . . . DEX . . . INT . . . . Idée . . . . . .
CON . . . APP . . . . POU . . . Chance . . .
TAI . . . . SAN . . . EDU . . . Connais . . .
Écoles . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
Diplômes . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
Bonus/Pénalité au dommage . . . . . . . . . . . . . .

## POINTS DE MAGIE

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |

## POINTS DE VIE

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |

## POINTS DE SANTÉ MENTALE

(Folie . . . . . . . . . . . . . . . . . ) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

## COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

Anthropologie (00) ....... ❐
Archéologie (00) ....... ❐
Astronomie (00) ....... ❐
Baratin (05) ....... ❐
Bibliothèque (25) ....... ❐
Botanique (00) ....... ❐
Camouflage (25) ....... ❐
Chanter (05) ....... ❐
Chimie (00) ....... ❐
Comptabilité (10) ....... ❐
Conduire Automobile (20) ....... ❐
Conduire Engin Lourd (00) ....... ❐
Crédit (15) ....... ❐
Dessiner une carte (10) ....... ❐
Diagnostiquer Maladie (05) ....... ❐
Discrétion (10) ....... ❐
Discussion (10) ....... ❐
Droit (05) ....... ❐
Écouter (25) ....... ❐
Électricité (10) ....... ❐
Électronique (00) ....... ❐
Éloquence (05) ....... ❐
Esquiver (DEX x 2) ....... ❐
Géologie (00) ....... ❐
Grimper (40) ....... ❐
Histoire (20) ....... ❐
Informatique (00) ....... ❐
Lancer (25) ....... ❐
Linguistique (00) ....... ❐
Lire/Écrire l'Ang. (EDU x 5) ....... ❐
Lire/Écrire (00) ....... ❐
Lire/Écrire (00) ....... ❐
Lire/Écrire (00) ....... ❐
Marchandage (05) ....... ❐
Mécanique (20) ....... ❐
Monter à cheval (05) ....... ❐
Mythe de Cthulhu (00) ....... ❐
Nager (25) ....... ❐
Occultisme (05) ....... ❐
Parler (00) ....... ❐
Parler (00) ....... ❐
Pharmacologie (00) ....... ❐
Photographie (10) ....... ❐
Physique (00) ....... ❐
Pickpocket (05) ....... ❐
Piloter un Avion (00) ....... ❐
Premiers Soins (30) ....... ❐
Psychanalyse (00) ....... ❐
Psychologie (05) ....... ❐
Sauter (25) ....... ❐
Se Cacher (10) ....... ❐
Soigner Empoisonnement (05) ....... ❐
Soigner Maladie (05) ....... ❐
Suivre une Piste (10) ....... ❐
Trouver Objet Caché (25) ....... ❐
Zoologie (00) ....... ❐
.............................................. ....... ❐

## ARMES

| Armes | % Att | Dommages | Empal. | % Parade | PdV |
|---|---|---|---|---|---|
| . . . . . . . . | . . . . | . . . . | . . . . | . . . . | . . . . . . |
| . . . . . . . . | . . . . | . . . . | . . . . | . . . . | . . . . . . |
| . . . . . . . . | . . . . | . . . . | . . . . | . . . . | . . . . . . |
| . . . . . . . . | . . . . | . . . . | . . . . | . . . . | . . . . . . |
| . . . . . . . . | . . . . | . . . . | . . . . | . . . . | . . . . . . |
| . . . . . . . . | . . . . | . . . . | . . . . | . . . . | . . . . . . |
| . . . . . . . . | . . . . | . . . . | . . . . | . . . . | . . . . . . |

## SORTS CONNUS, AUTRES COMPÉTENCES, NOTES

. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

## HISTOIRE PERSONNELLE ET NOTES

## REVENUS ET ÉPARGNE

**Revenus Annuels $ ..........**

**Épargne** ____________




**FUSIL D'ASSAUT AK-74 :** *Poids :* 4,1 kg chargé à plein. *Longueur :* 930 mm. *Cartouche :* 5,45 mm x 39. *Cadence de Tir :* 650 coups/minute. *Pays de Fabrication :* U.R.S.S.

**FUSIL ENFIELD XL 85 E1 (Arme individuelle) :**
*Poids :* 4,98 kg. *Longueur :* 785 mm.
*Cartouche :* 5,56 mm NATO standard.
*Cadence de Tir :* 750 coups/minute.
*Pays de Fabrication :* Royaume Uni.

**FUSIL D'ASSAUT AKM :** *Poids :* 3,98 kg chargé à plein. *Longueur :* 876 mm. *Cartouche :* 7,62 x 39. *Cadence de Tir :* 600 coups/minute. *Pays de Fabrication :* U.R.S.S.

**FUSIL NATO M14 :** *Poids :* 5,9 kg chargé à plein. *Longueur :* 1120 mm. *Cartouche :* 7,62 mm NATO. *Cadence de Tir :* semi-automatique. *Pays de Fabrication :* U.S.A.

# Quelques Armes Contemporaines

*(Représentées à la même échelle)*

Dessins RON LEMING • Textes SANDY PETERSEN

**PLANCHE N°1**





**FUSIL G3 HECKLER & KOCH :** *Poids :* 5,025 kg. *Longueur :* 1025 mm. *Cartouche :* 7,62 mm NATO. *Cadence de Tir :* 600 coups/minute. *Pays de Fabrication :* Allemagne Fédérale.

**N 50-00 FAL :** *Poids :* 4,85 kg. *' :* 1090 mm. *Cartouche :* 7,62 mm NATO. *de Tir :* 700 coups/minute. *Pays de ɔn :* Belgique.

**FUSIL M16 :** *Poids :* 3,555 kg. *Longueur :* 990 mm. *Cartouche :* 5,56 mm NATO standard. *Cadence de Tir :* 950 coups/minute. *Pays de Fabrication :* U.S.A.

**FUSIL STEYR :** *Poids :* 4,09 kg. *Longueur :* 790 mm. *Cartouche :* 5,56 mm NATO standard. *Cadence de Tir :* 650 coups/minute. *Pays de Fabrication :* Autriche.



**FUSIL D'AFFUT BARR**
1676 mm. *Cartouche :* 5
U.S.A.

**REVOLVER 357 MAGNUM :** *Poids :* 1,07 kg chargé à plein. *Longueur :* 199 mm. *Cartouche :* 357 Magnum. *Cadence de Tir :* double action. *Pays de Fabrication :* U.S.A.

**LANCE-GRENADE M79 :** *Poids :* 2,72 kg chargé à plein. *Longueu*
mm. *Cartouche :* grenades de 40 mm. *Cadence de Tir :* un seul coup.
*Fabrication :* U.S.A.

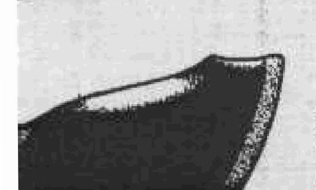
**CARABINE DE SPORT MARLIN 444SS A LEVIER D'ARMEMENT :** *Poids :* 2,05 kg chargée à plein. *Longueur* 1030 mm. *Cartouche :* 444 Marlin. *Cadence de Tir :* levier d'armement. *Pays de Fabrication :* U.S.A.

**WEATHERBY MARK V :** *Poids :* 4,955 kg chargé à plein. *Longueur*
variées, jusqu'à 460 Weatherby. *Cadence de Tir :* culasse mobile. *Pays*

BARRET MODELE 82 : *Poids :* 14,97 kg chargé à plein. *Longueur :*
he : 50 browning. *Cadence de Tir :* semi-automatique. *Pays de Fabrication :*



**PISTOLET MITRAILLEUR MADSEN MODELE 1950 :** *Poids :* 3,8 kg chargé à plein. *Longueur :* 794 mm, Crosse repliée : 528 mm. *Cartouche :* 9 mm parabellum. *Cadence de Tir :* 550 coups/minute. *Pays de Fabrication :* Danemark.



**PISTOLET MITRAILLEUR SKORPION MODELE 61 (crosse repliée) :** *Poids :* 2 kg. Longueur : 513 mm, Crosse repliée : 269 mm. *Cartouche :* 32 ACP. *Cadence de Tir :* 840 coups/minute. *Pays de Fabrication :* Tchécoslovaquie.





**PISTOLE**
**AUTOMAT**
**MODELE**
*Poids :* 1,36
*Longueur :*
*Cartouche :*
*Cadence de*
automatique
*Fabrication*

gueur : 737
oup. *Pays de*



ER
ueur :



**FUSIL A POMPE ITHACA :** *Poids :* 2,5 kg chargé à plein. *Longueur :* 690 mm. *Cartouche :* calibre 12, 2.75". *Cadence de Tir :* mécanisme à pompe. *Pays de Fabrication :* U.S.A.



**PISTOLET LUGER P-08 :** *Poids :* 1,07 kg chargé à plein. *Longueur :* 223 mm. *Cartouche :* 9 mm parabellum. *Cadence de Tir :* 1semi-automatique. *Pays de Fabrication :* Allemagne.

ueur : 1181 mm. *Cartouche :*
*Pays de Fabrication :* Royaume Uni.



*Ingram sans silencieux*

*Ingram avec silencieux*

**PISTOLET MITRAILLEUR INGRAM M11 (actuel Cobra) :** *Poids :* 2,1 kg chargé à plein. *Longueur :* 445 mm, Crosse repliée : 222 mm. *Cartouche :* 380 ACP ou 9 mm parabellum. *Cadence de Tir :* 1200 coups/minute. *Pays de Fabrication :* U.S.A.

**PISTOLET MITRA**
*Poids :* 3,77 kg charg
Crosse repliée : 418
*Cadence de Tir :* 550

**OLET MATIQUE - LE 1911A1 :**
1,36 kg.
*ur :* 219 mm.
*che :* 45 ACP.
*e de Tir :* semi-
tique. *Pays de*
*tion :* U.S.A.

**PISTOLET D'ASSAUT MARK 7 STERLING :** *Poids :* 2,9 kg chargé à plein. *Longueur :* 355 mm. *Cartouche :* 9 mm parabellum. *Cadence de Tir :* 550 coups/minute. *Pays de Fabrication :* Italie.

**CARABINE M1** (Ici, copie civile : Ivar Johnson PM 30 HB) **:** *Poids :* 2,6 kg chargée à plein. *Longueur :* 904 mm. *Cartouche :* 30M1. *Cadence de Tir :* semi-automatique (750 coups/minute pour la M2 seulement). *Pays de Fabrication :* U.S.A.

**FUSIL SIG 510-4 :** *Poids :* 4,75 kg. *Longueur :* 1016 mm. *Cartouche :* 7,62 mm NATO. *Cadence de Tir :* 600 coups/minute. *Pays de Fabrication :* Suisse.

# Quelques Armes Contemporaines

***(Représentées à la même échelle)***

Dessins RON LEMING • Textes SANDY PETERSEN

**PLANCHE N°2**





**PISTOLET MITRAILLEUR IUZI :** *Poids :* 4,1 kg chargé à plein. *Longueur :* 650 mm, Crosse repliée : 470 mm. *Cartouche :* 9 mm parabellum. *Cadence de Tir :* 600 coups/minute. *Pays de Fabrication :* Israel.

**ILLEUR MODELE 12 BERETTA :**
gé à plein. *Longueur :* 645 mm,
mm. *Cartouche :* 39 mm parabellum.
0 coups/minute. *Pays de Fabrication :* Italie.

**PISTOLET MITRAILLEUR MP5 HECKLER & KOCH :** *Poids :* 3,07 kg chargé à plein. *Longueur :* 680 mm. *Cartouche :* 9 mm parabellum. *Cadence de Tir :* 550 coups/minute. *Pays de Fabrication :* Allemagne Fédérale.

**FUSIL D'ASSAUT GALIL AR :** *Poids :* 4,61 kg. *Longueur :* 979 mm. *Cartouche :* NATO ou 5,56 mm NATO standard. *Cadence de Tir :* 650 coups/minute. *Pays de Fabrication :* Israel.

# CTHULHU 90

*Contextes et Scénarios Contemporains pour l'Appel de Cthulhu*



*Fusil d'Assaut Enfield 5.56 mm.*

## Vertiges du Pouvoir ...

*...le culte de ces hommes primitifs prit corps autour des petites idoles que les Grands Anciens leur avaient montrées, apportées de sombres étoiles dans la nuit des temps. Ce culte ne mourrait jamais : un jour, les astres redeviendraient propices, et les prêtres secrets feraient se lever le Grand Cthulhu de son tombeau ; il ressusciterait les siens, et Son règne reviendrait sur la terre. Son heure serait facile à reconnaître, car alors les hommes seraient devenus pareils aux Anciens : libres, sauvages, au-delà du Bien et du Mal, toute loi et toute morale bafouées, ils se vautreraient dans le meurtre et l'orgie avec des glapissements de joie.*

*-H.P. Lovecraft*

CTHULHU
et les Grands Anciens n'ont rien perdu de leur puissance au cours du demi-siècle qui a suivi la mort de Lovecraft. On a beaucoup exploré le globe, mais les ténèbres de l'âme humaine restent insondées. Le devenir de l'humanité passe à présent par la bombe H, mais Cthulhu est toujours là... Est-ce que la technologie conforte le combat pour le Bien ? Ou bien n'est-elle que dérision face à des forces nées au-delà de l'espace, au-delà du temps ?

*CTHULHU 90*
comprend quatre scénarios d'aventures : «La Cité des Abysses», «La Terreur Tombée du Ciel», «Les Stars du Mal» et «Songes Funestes». Dans la première partie du livret sont exposés de nouvelles compétences et professions, des informations sur le coût de la vie contemporaine, un article détaillé sur les armes à feu (que complète un dépliant illustrant quelques armes contemporaines), quelques données sur le matériel d'observation nocturne actif et passif, un exposé sur la médecine légale depuis l'époque de Sherlock Holmes jusqu'à nos jours (une lecture obligée pour tout joueur sérieux), et même des règles optionnelles de localisation des blessures (fort utiles lorsque les balles fusent de toutes parts). Les aides de jeu pour ces aventures sont reproduites sur des pages détachables, en fin de livret.

CTHULHU 90 est une publication qui va de pair avec LES CONTREES DU REVE, TERROR AUSTRALIS et CTHULHU BY GASLIGHT : tous ces additifs offrent aux joueurs de l'APPEL DE CTHULHU des terrains d'aventure en d'autres temps et d'autres lieux.

*L'APPEL DE CTHULHU* est jeu de rôle basé sur les œuvres de H.P. Lovecraft. Des gens ordinaires s'y trouvent confrontés aux démoniaques machinations des Dieux Très Anciens et de leurs esclaves. Dans *l'APPEL DE CTHULHU*, les joueurs incarnent les investigateurs de l'inconnu et de l'indicible, des dames et des messieurs par ailleurs convenables, qui ont appris fortuitement d'effroyables secrets... *CTHULHU 90* est un supplément pour ce jeu, fournissant des aventures modernes et contemporaines, avec le matériel indispensable aux scénarios d'aujourd'hui et de demain.




5, rue de la Baume - 75008 PARIS ISBN 2.904 783.79.2 119 F

pour L'APPEL DE CTHULHU